

Det Nye

7. årgang nr. 5
25. april -
29. maj 1991
Kr. 34,75

COMPUTER

Uafhængigt

Commodore-magasin

Scan-Mania!

Stortest af tre
Amiga scannere

Datalink

Spil mod vennen
på to computere

Scala

Nyt Desktop Præsentation
der vil frem

Læs alt om:

- Hvordan er det
at have harddisk
- Amiga Virtual Reality:
Din nye virkelighed
- Sådan fungerer en scanner -
i 16 mill. farver

Amiga CDTV'en testet:

Se de flotte fotos af spillene!



5 708890 000302

SUPER-TILBUD

512 Kb RAM

Højeste kvalitet (SMD teknologi) med UR og afbryder. Vejl. 699,- (Begrænset antal).

Dansk vejledning

Tilbud

319,-



GVP

Køb GVP hos Alcotini. Vi yder nemlig **8 timers service garanti** på GVP harddiske.

Priser og yderligere informationer: Kig efter annoncen her i bladet, eller ring til os.

ATonce AT-KORT



Ægte 16 bit PC-AT kort til Amiga 500 og 2000. Multitasking. Understøtter: RAM, harddisk, drev, lyd, I/O mm. Ring efter info ark!



Philips 8833-II

14" stereofarvemonitor til Amiga. Incl. Amigakabel. Spar 300 kr.

2399,-

3.5" disketter 399

DS/DD Noname med 5 års garanti. Pris ved min. 100 stk.

AMIGA SPIL

Vi lagerfører nu også de allernyeste Amiga spil.

Kom selv ind og se det store udvalg i vore butikker.

Der kommer nye spil hjem hver uge! (Spil sendes ikke pr. postordre).

Amiga 500 version 2999,-
Amiga 2000 version NY 3699,-

AMIGA 500

Leveres med mus, dansk manual, AmigaBasic, Workbench 1.3 samt 2 disk med 12 spil. 1 års aut. garanti.

Førpris 3999,-

NU 3699,-



ALCOTINI COMPU-CENTER, ÅRHUS:

Nørre Allé 55, 8000 Århus C.
Tlf. 86 13 98 22.
(Forsendelse tlf. 86 22 06 11)

Åbningstider: Ma.- to: kl. 10-17.30.
Fre. 10-18. Lø. 9-12



NYT ALCOTINI COMPU-CENTER, KØBENHAVN:

Nu har vi også åbnet **COMPU-CENTER i København:**
Strandvejen 18, 2100 København Ø.
Tlf. 31 20 73 20.
(Forsendelse tlf. 86 22 06 11)

Åbningstider: Ma.- to: kl. 10-17.30.
Fre. 10-18. Lø. 9-12



Nyheder fra



GOLDENIMAGE®

MOUSEPEN

Tegn direkte på bordet.
Passer til ALLE
programmer. Med
2 museknapper.

699,-

TRACKBALL

Trådløs trackball, sparer plads
på bordet og hurtigt at
arbejde med.

Virkelig en lækker nyhed

999,-

TRÅDLØS MUS 699,-



**GoldenIMAGE serien har den bedste
kvalitet på markedet overhovedet.**

**I denne serie fører vi også: drev, ram, mus
scanner og meget mere. Ring efter info-ark.**

Den originale RAMudvidelse:

MaxiMem

2 Mb

NU MED 1 MB CHIPMEM

Fleere og flere programmer der er på marke-
det idag og fremover, kræver mere og
mere hukommelse. Derfor er MaxiMem en
god investering, da man altid kan udvide
efter behov. MaxiMem monteres internt i
porten under Amiga'en, og har også ind-
bygget ur med batteri backup, samt afbry-
der til RAM'en. Ring efter info-ark.
MaxiMem leveres med god, illustreret
dansk manual.

Gary adaptor 349,- /CPU adaptor 399,-
/8372 Agnus 499,-

PAKKE-TILBUD!

MaxiMem 1.8 Mb

Incl. Gary adaptor

KUN 1549,-



**MaxiMem
512K**

Maj-tilbud:

699,-



**TESTVINDER
i Computer nr. 1-91**

**Brug kuponen
og vær med i
konkurrencen!**

Ja, tak, jeg bestiller hermed:

stk. 512 KB á kr 319,-

stk. MaxiMem 512Kb á kr. 699,-

x 100 stk 3.5" disketter á kr. 399,-

stk Philips 8833-II á 2399,-

stk á kr _____

Beløbet er:

☐ Vedlagt i check (+ kr 28 i porto)

☐ Sendes pr efterkrav (+ kr 45 i porto)

(Ved Philips 8833-II yderligere + kr 36 i porto)

KONKURRENCE:

**Du har chancen for at
vinde 1 stk MaxiMem
1.8Mbyte**

(værdi kr. 1549,-)

Den heldige vinder udtrækkes d. 3.
juni 1991 og får direkte besked.

Spørgsmål:

Alcotini har netop åbnet et
nyt Compu Center!

Hvor ligger den nye butik?

☐ København ☐ Århus

Tlf. (kunde nr.) _____

Navn _____

Adresse _____

Postnr. _____

By _____

Hele kuponen sendes i lukket kuvert til:
Alcotini, Lyshøj 10, 8520 Lystrup

**Ring efter vort
store katalog
med over
400 varenumre.**

**PS! Nu også
softwarekatalog
med over 100 titler**

(Alle priser er incl. moms.
Tilbudene gælder til og med 30. maj 1991)



Postordre:

Tlf. 86 22 06 11

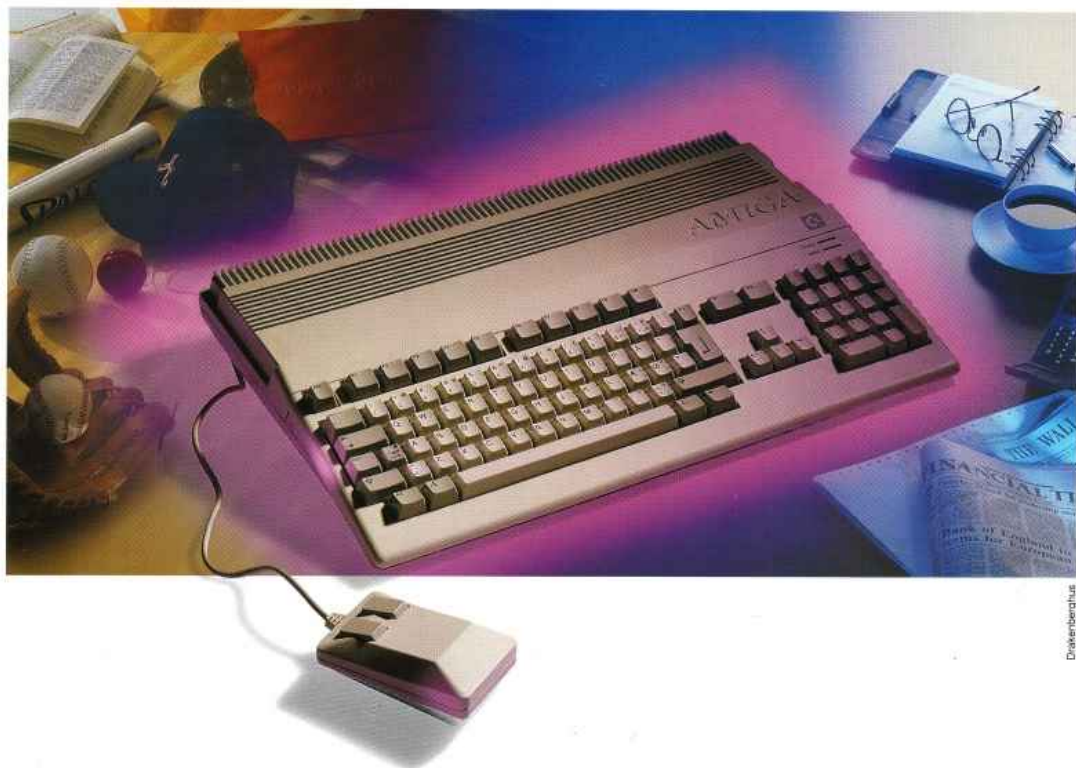
**Vi har Danmarks
hurtigste levering!**



ALCOTINI
HARD & SOFTWARE APS

**Lyshøj 10, 8520 Lystrup. Tlf. 86 22 06 11
Telefontid: 9-17.00. Priser incl. moms**

Vokseværktøj



Draekenbergstr.

Overlegen grafik. Tusindvis af farver. Stereolyd.
Programmering. Masser af software. Tekstbehandling.
Regneark. Computerspil. Datakommunikation.

AMIGA 500 er computeren, der gi'r dig flere
muligheder end nogen anden. Nu - og fremover.
Uanset hvilket job du vælger, vil computere blive en del af
din hverdag. Tag fat i fremtiden og træng selv ind i
mikroprocessorernes fantastiske univers.

Verdens mest alsidige computer sender dig godt afsted
mod det næste årtusinde.



AMIGA 500

- ingen anden gi'r dig så mange muligheder

I · N · D · H · O · L · D

Ansvarshavende udgiver:
Klaus Nordfeld

Chefredaktør:
Christian Mortensen, DJ

Spilredaktør:
Søren Bang Hansen

Medarbejdere

Rasmus Bertelsen, Torben Hammer, Peter Juul, Bo Jørgensen, Jesper Kehlet, Marc Fris-Møller, Jesper Sten Møller, Flemming Stefensen, Morten Strunge Nielsen, Jakob Støth, Marlene Diemar Sherar, Christian Sparrevoth, Kim Aagaard Holm, Christine Madsen, Niels Lassen, Henrik Clausen, Gert Sørensen, Loa Borup Sørensen, John Alex Hvidlykke, Rune S. Nielsen, Emil Hahn Pedersen, Sven Biken, Claus Leth Jeppesen, Hans Henrik Bang, Morten Z. Sherar.

Abonnements-service:

Att.: Mai Højsteen
Telefontid: 11.00-16.15
Telefon: 33 91 28 33, lok. 24
Postgiro: 9 71 16 00
Årsabonnement kr. 348,50
1/2-års abonnement kr. 190,-
Hvis bladet er enten forsinket eller udebliver, bedes du rette henvendelse til dit lokale postkontor

Annoncer

Dansk Selektiv Presse ApS
St. Kongensgade 72
1264 København K
Telefon: 33 11 32 83
Telefax: 33 91 01 21
Annoncechef: Lars Merland
Konsulent: Birgitte Møller Iive
Konsulent: Erik Lennings

Ifølge analysemåttet, AIM's leserundersøgelse 1990 har "COMputer" 238.000 læsere - hver måned, hvilket svarer til en dækningsgrad i befolkningen på ca. 6%.

Redaktion og udgiver:

Forlaget Audio A/S
St. Kongensgade 72
1264 København K
Telefon: 33 91 28 33
Telefax: 33 91 01 21

Vigtigt:

Artikler og fotos i "Det Nye COMputer" må ikke udnyttles i annoncer eller anden kommerciel sammenhæng, uden forlagets skriftlige accept. Citater med tydelig kildeangivelse accepteres. Forlaget har ret til at aftrykke og udgive indsendte programmer på andre medier end i bladet. Forlaget påtager sig intet ansvar for eventuelle trykfejl.

Produktion:

Dimensia III Graf.
Partner Repro
PrePress
InSats
Dansk Heatset Rotation

De fleste redaktionelle sider "Det Nye COMputer" er lavet på en Amiga 3000, med tilhørende soft- og hardware, af firmaet Dimensia III Graf.

Fotos:

Tobisch Fotografi
Japson Data
Playground

Distribution:

Danmark: DCA, Avispostkontoret
Norge: Narvesen

**Dansk
Fagpresse**

Medlem af:

ISSN: 0905-6009

COM-BBS:

"Det Nye COMputer"-s Bulletin Board System kører 24 timer i døgnet, 7 dage i ugen, 1200/2400 baud, B databit, 1 stopbit og ingen paritet. Brug BUKÉ dit abonnementsnr. som password, men brug et efter eget valg. Følg øvrige instruktioner på boksen, for at blive registreret som bruger.
"COM-BBS" telefon: 33 13 20 03
SysOps: Claus L. Jeppesen og Hans Henrik Bang.



Desktop præsentation

- Er gjort meget lettere med "Scala", som vi lige har testet...

Gallery

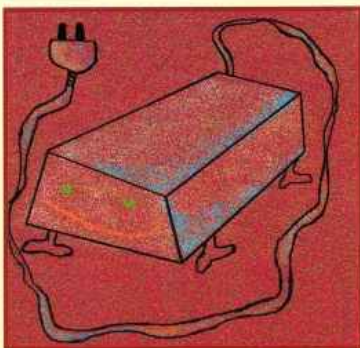
Vores allesammens Marlene har fundet månedens flotteste billeder - og præmieret med rund hånd.

GamePlay

Den allerstedsnærværende spilredaktion har kigget på de nyeste spil, og ser tilbage i spiltiden, både C64 og Amiga.

Games Preview

Lidt om de nye spil, der endnu ikke er landet på software-hylderne herhjemme.



Port mod Port

Spil mod en ven(inde), på hver jeres computer. Og det er muligt med et lille kabel. Vi viser hvordan, og med hvad.

Læserundersøgelse

Udfyld skemaet, og send ind, så vi kan se, hvilket blad DU vil have.

Secret Service

Snyd i alle dine spill
Få uendeligt liv! Hop 30 levels over!
Det er her det sker.

Mailorder - en faldgrube?

Spar penge ved at købe spil i udlandet - hvis du er heldig.

Computer hotline

Så er det tid til nyheder...

Virtual Reality er på vej!

Kunstig virkelighed er et begreb, du bare må vænne dig til - det er fremtiden, der snart er nutid!

K-Spread

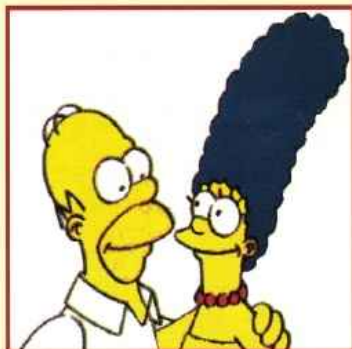
Test af et nyt regneark til Amiga, bygget op omkring Amigaens egen ikonstyring.

Scan-Mania

Gennemgang og dybdetest af 3 scannere, i hver sit prisleje.

CDTV'en er på banen!

Commodores nye vidundermaskine har været igennem DNC's vridmaskine - hvad kan den, og hvilket software er på vej?



Living in a box

Hvordan er det egentlig at have en harddisk? Hvad kan man bruge den til, og kan man lægge sine yndlings spil over på 'pladen'?

Demo-time!

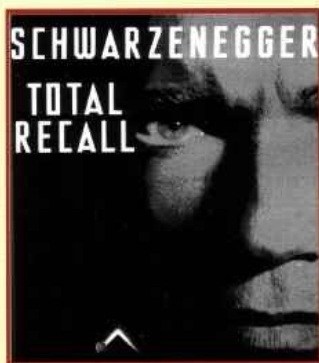
Vi kigger på nye demoer, der hver især vider bare lidt mere ud af Amigaen!

PD-Special

Ny Public Domain-diskette, som du kan købe. Vores PD-guru, Bo Jørgensen, gennemgår disk-indholdet.

Mailbox

Læsernes meninger i bladet, bladet hos læseren, læseren i bladet.



6

12

15

16

24

27

30

32

46

49

52

54

56

61

64

65

69

COMPUTER HOTLINE 91

Amiga 500 med 1 Mb

I sidste nummer spurgte vi John Zinck fra Commodore, om han mente at A500 snart udelukkende ville komme i en 1 MB version. Det kunne han ikke umiddelbart svare på, men sikkert er det, at man i England er begyndt at smide A501 ramudvidelsen ned i standard Amiga 500-pakkerne, der normalt kun indeholder en A500 og nogle spil. En hurtig forespørgsel hos Commodores Andrew Ball om, hvorvidt dette kunne tages som et tegn på at Commodore var på vej til at gøre 1 MB til standard blev besvaret med et kort og kontant "ja!". Hvorvidt det samme kommer til at ske herhjemme er svært at svare på, men der er da flere og flere programmer, der enten er bedre når de kører på en 1 MB maskine eller simpelthen ikke kan køre på 512 K.

Amiga 3000 på studierabat

Så skete det, som der nok er mange Amigabrugere (incl. nærværende skribent!), der har glædet sig til. Amiga 3000, der tidligere har ligget på den forkerte side af 40.000 kr. kan nu fås til 19.995 kr. Den eneste hage ved det er, at tilbuddet kun gælder studerende på gymnasier og højskolelærestalter, men mon ikke de fleste godt vil gå et år på universitetet som stud. kartoffeltryk, for at få lov til at købe en A3000 til den lave pris?

De 19.995 er med en 50 Mb harddisk men excl. moms. Vil du op i en 100 Mb er prisen 23.995 kr. og hvis du også gerne vil kunne se hvad der foregår, er en 1950 multisync monitor (nul flimmer i interlace) ret praktisk, og koster 5.995 kr. (Alle priser er excl. moms)

Studierabatten kan fås hos mange store Amigaforhandlere, f.eks.

Betafon
Istedgade 79 & 110
1650 København V
Tlf: 31 31 02 73
Fax: 31 24 19 50

Joystick orgie fra BMP



Nu er der kommet 5 nye joystick serier på markedet herhjemme, som ikke har haft en dansk importør på det sidste. Først og fremmest er der det gammelkendte Konix Speedking til 298 kr., men det har også fået en storebror, Konix Navigator, der er en ergonomisk drøm med autofire til 398 kr. Derudover er der Competition Pro 5000 til 298 kr. og Competition Pro Star til 398 kr., der er lavet i gennemsigtig mørkeblå acryl, med forchromede knapper og håndtag og er udstyret med autofire og slow funktion.

Quickjoy serien indeholder alt fra junior modellen, der ligger på 98 kr. til Topstar med patenteret støddabsorbtionssystem, sugefødder, autofire og slowfunktion. Topstar koster til gengæld også 498 kr. Endelig er der Quickshot serien, hvis topmodel i bedste Top Gun stil hedder Maverick. Det har bla. har en omskifterfunktion, så du selv kan bestemme om det skal køre på port 1 eller 2. På den måde slipper du for hele tiden at flytte rundt på joysticket, hvis du f.eks. spiller 2 spillere.

BMP Data ApS
Industrivej 19
3320 Skævinge
Tlf: 42 28 87 00
Fax: 42 28 82 55

Nyt folk hos Commodore Danmark

Commodore Danmark, hvis danske direktør er John H. Zinck (læs DNC 4/91 hvis du er i tvivl), har netop ansat Lars Kirstein Andersen som ny såkaldt Salg & Marketingskoordinator. Han kommer fra en stilling som markedsdirektør hos - og hold nu vejret - Atari Danmark!

Lars K. Andersen er netop fyldt 30 år og er uddannet civiløkonom. Om de mere konkrete arbejdsområder udtaler Lars Kirstein, at han "bl.a. skal sørge for at gennemføre aktiviteter i Danmark, som er gået godt i et andet land, f.eks. Sverige."

"Og ellers skal jeg være John Zincks højre hånd", slutter han.

Her på "Det Nye Computer" kan vi kun ønske Hr. Andersen tillykke med jobbet, og endnu en gang blot konstatere, at "Only the Amiga makes it possible"...

Amiga 3000 UNIX workstation

UNIX er af mange blevet kaldt fremtidens operativsystem, da det bla. er uovertruffet til netværk, idet vidt forskellige maskiner kan "tale" sammen når de begge er UNIX baserede. Nu har Commodore taget lidt af et stormskridt på dette felt med deres nye Amiga 3000 UX, der er verdens første UNIX workstation, der kan køre sidste nye version af Unix (system 5 release 4).

UNIX ejes nemlig af det amerikanske AT&T, men de sælger bare sourcekoden videre til alle andre, der så selv skal programmere løs for at få den til at køre på netop deres maskine. At Commodore på den måde har slået alle de normale UNIX giganter om at komme først, er altså lidt af en præstation.

Amiga 3000 UX leveres med 68030 processor og coprocessor, 8 Mb RAM, 100 Mb harddisk og en monitor uden flicker. Man køber jo ikke sådan en maskine for at slutte den til fjernsynet derhjemme!

Amiga 3000 UX leveres desuden med X-Windows, der er en grafisk brugerflade, der er ved at være slået fast som standard i UNIX verdenen, men prisen kan vi desværre ikke oplyse endnu.



COMPUTER HOTLINE 91

Ny præsentationsform

Inden længe lancerer Gold Disk deres program Hyperbook, der er en slags grafisk notesbog, med en hel masse spændende muligheder.

Med Hyperbook kan du lave dine egne interaktive præsentationer, hvor peppet godt op af grafik (IFF) og lydproduktioner.

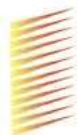
Hyperbook understøtter desuden AReXX, hvilket giver dig mulighed for at kombinere programmet med en lang række andre Amiga programmer.

Hyperbook har en lang række anvendelsesmuligheder, og det skal nævnes, at Hyperbook f.eks. kan bruges til: personlig aftalekalender, adressebog, visuel database, interaktive præsentationer, computeriseret lærebog.

Det mest overraskende ved Hyperbook er næsten den brugervenlighed, der er indbygget i programmet. Ved hjælp af kun ganske få museklik, er du nemlig i stand til at skabe komplicerede og grafisk overbevisende præsentationer.

Hyperbook, der er Workbench 2.0 kompatibelt, kan kun køre på 1 MB maskiner og derover.

Vi tester snart HyperBook her i bladet, men indtil da kan du jo henvende dig til:



Gold Disk
5155 Spectrum Way
Unit 5
Mississauga, Ontario
Canada, L4W 5A1
Tlf: 416 602-40 00

Månedens PD på COMpuTer BBS

Hver måned kårer vi et PD (public Domain) program som månedens bedste blandt dem der dukker op på Computers Base.

I denne måned er det programmet HUGO der løber med palmerne, idet der her er tale om et virkelig godt tegneprogram, der er meget anvendeligt til f.eks. at lave ikoner med.

Er du ejer af et modem, kan du kontakte COMpuTer BBS på (for yderligere information se kolofon):

Tlf: 33 13 20 03

Rigtige indbrudstyre læser ikke COMpuTer

Medarbejderne i Silverrock Productions, der bla. er kendt for Hugo og sidste nummers tipsdisk, mødte forleden op på arbejde og blev slemt forskrækkede, da de så at der havde været indbrud i løbet af natten. I betragtning af, at Silverrock har adskillige A3000, A2000, PC og Postscript-printere stående, kan man nok konkludere at tyvene ikke læser DNC og vidste hvilke geniale maskiner de havde indenfor rækkevidde. Det eneste de havde fantasi til at stjæle var nemlig firmaets telefoner, og så vidt vi ved kan man endnu ikke spille Kickoff i displayet på en Danmark2. Nu skal du dog ikke begynde at få gode ideer, for Silverrock Productions ringede prompte til Securitas, og fik installeret et heftigt alarmsystem...



Commodore kunne endelig præsentere CDTV'en på Scandic Hotel, for Danmarks computerpresse, i begyndelsen af april.

CDTV officielt i Danmark

På et pressemøde på Scandic Hotel, blev Commodores nye CDTV præsenteret for den danske computerpresse. "Det Nye Computer" fik en specialforevisning af "dyret", og så samtidigt noget af den software, der allerede er udviklet til CDTV'en. Bl.a. et utroligt interaktivt børne-program, en engelsk/amerikansk ordbog og et verdenskort, hvor firmaet, der har lavet programmet, har fået rettighederne til at scanne selv det mindste bykort ind, fra hele verden (inkl. lille Danmark!). Således kan man vælge et hvilket som helst land i verden, og få et nærbillede af f.eks. hovedstadsområdet, med bynavne osv. Helt i Kraks' stil.

Læs iøvrigt vores dybdegående anmeldelse af CDTV'en andetsteds her i bladet, side 24.

Alcotini i København

Det Jyllandsbaserede firma Alcotini, der har været i Commodore-branchen siden tidernes morgen, har endelig taget skridtet over bæltet, og har åbnet butik i København.

Alcotini, der i forvejen har butik i Århus og stor "hovedcentral" i Lystrup, holdt åbent hus d. 6 april i de nye lokaler, hvor op imod 800 glade sjællandske Amiga-freaks var mødt op til pindemadder og lidt at drikke.

Lars Bjerg og Poul Hauge, D'Herrer Alcotini, var da også yderst tilfredse med interessen for deres nye butik, der indtil nu har gået over al forventning. Her på redaktionen kan vi kun hilse Alcotini velkommen over til hovedstaden, og ønske al held og lykke til de to succesrige jyder.

Alcotini Sjælland:
Strandvejen 18,
2100 København Ø
Tlf.: 31 20 73 20

Workbench 2.0 til A500 på vej

Når man har set Workbench 2.0 køre på en Amiga 3000, er det meget naturligt at spørge sig selv, om det også snart bliver muligt at køre Workbench 2.0 på en Amiga 500. Svaret er både ja og nej.

Hvis du er ejer af en A500 idag, skal du naturligvis ikke regne med at kunne køre Workbench version 2.0 uden nogle hardwaremæssige modifikationer.

Commodores Andrew Ball udtaler til gengæld, at der arbejdes på et opgraderings-kit, til almindelige Amiga 500 ejere. Det er først og fremmest din Kickstart ROM chip du skal udskifte til en version 2.00. Men også dine gamle custom chips Paula, Agnus og Denise, bliver smidt på porten.

Hvornår kittet ser dagens lys, kan man fra Commodores side ikke oplyse noget om endnu.

**ÆGTE UFORFALSKET
AMIGA 3000**

POWER

ER SUVERÆN TIL:

- Desk Top Publishing
- Computer Aided Design
- Grafik
- Animation
- TV-Produktion
- Præsentation
- Tekstbehandling
- Database
- Musik & lyd

**HUSK!
gyldigt
studiekort**



TEKNISKE SPECIFIKATIONER:

- Motorolas rå 68030 CPU samt den talknusende 68882 matematiske co-processor
- 50 el. 100 MB lynhurtig harddisk
- Flickerfri skærm for knivskarpe billeder
- Agnus, Denise og Paula. - Amigaens interne flyttefolk, der virkelig kan flytte grafik og lyd så det batter
- 102 tasters kattesmidt tastatur
- Musestyret for optimal kreativ brugerflade
- Kompatibel med 95% af alle lagringsmedier og printere

**Fra kr.
19.995,-**

excl. moms.

24.395,-

incl. moms.



BETAFON

Istedgade 79 • 1650 København V.
Tlf. 31 31 02 73 • Fax. 31 24 19 50

Ring allerede idag!

En time senere kan du have så meget datakraft, at selv inkarnerede PC-freaks vil skæve misundeligt til dig.....

Få TV-kvalitet på din Amiga

Selv i maximal opløsning og HAM mode, er der stadig et stykke vej til, at du kan lave billeder der er lige så gode som et TV billede. Problemet er ikke så meget Amigaens opløsning, for den er såmænd lige så god som et fjernsyn, men der er simpelthen ikke farver nok. Det problem kan "let" løses med et VB1 grafikkort, der giver dig 24 bitplaner og gør dig i

stand til at have 16.777.216 farver på skærmen, hvilket er rigeligt til at lave billeder i TV kvalitet. Se bare billedet af Roland Kohler, der har designet VB1. Kortet fås i 2 versioner der er med eller uden mulighed for at digitalisere fra en videokilde såsom et kamera. Desuden medfølger der et simpelt redigeringsprogram, men et egentligt tegneprogram i 24 far-

ver, er først klart om nogle måneder.

Der er faktisk kun en ulempe ved VB1 og det er prisen. I England ligger prisen på over 20.000 kr. uden moms så du skal nok ikke forvente at der kommer stakkevis af spil til VB1 med det første.

G2

Tlf: 009 44 252 737151



Infrarødt joystick i smart design

Hvis du hører til den persontype der mener at udformningen af et joystick betyder noget for indlevelsen, så bør du studere billedet nøje. Man kan i så tilfælde sige, at Challenger, som det hedder, burde give dig en stærk fornemmelse af at være rumskibskommandør i TV-serien Star Trek.

Challenger er udstyret med justerbar autofire, og den overfører sine data ved hjælp af infra rødt lys, så du slipper for ledning.

Challenger fås i grå eller helt lys, og den kan bruges af både venstre- og højrehåndede.

Contriver Products

Tlf: 009 44 2 80 82 28 03 14



Sofiech går nye veje

Sofiech, en af Danmarks ledende softwaredistributører, har netop lanceret en helt ny måde at sælge computerspil på. Grundtanken er, at den endelige køber skal have større indflydelse på, hvilke spil, der ligger på forhandlerens hylder.

- Problemet har hidtil været, at spilforhandlerne er for konservative. De køber kun det, som de efter deres erfaring plejer at kunne sælge, fortæller Sofiechs Henrik Sonne.

- Det er hverdagskost, at en kunde henvender sig i forretningen, og beder om et spil, han f.eks. har læst om i "Det Nye COMputer". Forhandlerne har ikke tid til at nærlæse bladets anmeldelser, og hvis spillet kommer fra et lille softwarehus, er chancen for, at han har det på lager, minimal.

Det er det problem, Sofiech nu prøver at løse med et helt nyt initiativ. De forhandlere, der er kunder hos Sofiech, har fået status af "Sofiech Software Center". Samtidig har firmaet oprettet en "Sofiech Software Klub". Det koster 95 kroner om året at være medlem, men for de penge får man også en service ud over det sædvanlige:

For det første er der det store medlemsblad, der udkommer fire gange årligt, og indeholder masser af spil anmeldelser, nyheder, konkurrencer etc. For det andet vil medlemmerne automatisk få tilsendt demo-versioner af nye spil, ligesom Sofiechs store årskatalog vil blive sendt ud til alle registrerede medlemmer.

Som medlem af "Sofiech Software klub" får du desuden et personligt medlemskort (af creditcard kvalitet) og en folder. Før du køber et spil, viser du dit kort, og får et stempel i folderen, hvor beløbet noteres. Når du på den måde har købt for et vist beløb sender du folderen til ▶

COMPUTER HOTLINE 91

...Sofiech går nye veje

◀ Sofiech, der kvitterer med en gavecheck på 10 procent af det beløb, du har købt for. Checken kan indløses i dit "Sofiech Software Center".

Henrik Sonne er overbevist om, at spilmarkedet kan øges herhjemme, og at der kan sælges mange flere spil med den nye ordning. Forhandlerens tilbagemeldinger efter den første prøveperiode indikerer da også et mersalg på 30 procent!

Men det afgørende er, at der nu for første gang er etableret direkte kontakt mellem distributør/importør og den enkelte slutkunde. Ud fra de returnerede foldere kan Sofiech registrere, hvad det er for nogle spil, der er mest populære i de forskellige landsdele. Denne information gives videre til forhandlerne, der altså i højere grad vil kunne tilgodese forbrugernes ønsker.

På lidt længere sigt vil Sofiech desuden arrangere klubaftener, shows, telefon-service og mange andre spændende medlemsaktiviteter.

Ny flicker fixer

Firmaet Californian hardware manufacturers ICD har netop lagt sidste hånd på en interessant og noget anderledes flicker fixer.

Med dette flicker video kort indsat i din A500/ A1000/ A2000 kan du uden videre tilslutte en standard VGA skærm.

Kortet er kompatibelt med al eksisterende Amiga software, og understøtter desuden også PAL og NTSC.

Ønsker du yderligere information kan du henvende dig hos:

Silica Systems
Tlf: 009 1 081-30 80 608



Direkte onlinehjælp for WB 2.0

Med programmet DOSHelp fra Inovatronics er det en ren fornøjelse at sætte sig ind i Workbench 2.0. Programmet giver dig nemlig en direkte onlinehjælp, ved blot et enkelt tryk på musen. Programmet dækker følgende emner: C: directoryet, system directory programs, preferences.

Dertil kommer, at DOSHelp understøtter ARexx.

Inovatronics Inc.
899 Greenville Ave, Suite 209B
Dallas Texas 75231



ATonce til A2000

Indtil videre har PC kortet ATonce kun været forbeholdt ejere af en Amiga 500, men nu er Amiga 2000 versionen også færdig. Med Vortex ATonce i din computer får du en 80286 til rådighed, som både understøtter harddisk, diskdrev samt ramudvidelse. Da der er tale om den origina-

le A500 ATonce, der blot er tilpasset en A2000 ved hjælp af et adaptorkort, burde prisen ligge ret tæt op af A500 versionen. Interesserede kan henvende sig hos:

Alcotini, tlf: 86 22 06 11
31 20 73 20

HITLISTEN

Hmm... Til trods for mine ihærdige forsøg på at få jer til at skrive ind til listen, så har I desværre en tendens til at glemme, at listen her skal laves af JER - jeg skriver kun jeres stemmer ned. Af samme grund har listerne kun ændret sig i minimalgrad - og vi skulle da gerne have nogle nye spil ind på listen, ikke?

Men en af de trofaste skal jo have den store spilpræmie, og denne gang har lykkens gudinde (en god veninde!) peget på den glade brødkasse-ejer

Søren Ladegaard
Særkærparken 133
7500 Holstebro

Lad os kigge på stillingen i toppen...

Amiga

På fantastisk vis er Wings fløjet helt til tops, mens Kick Off II efterhånden ligner r... af fjerde division. Ellers kun forskydninger

1. Wings (2)
2. Pirates! (1)
3. Power Manger (4)
4. Lotus Esprit Turbo Challenge (5)
5. Kick Off II (3)

Boblere: F-19 Stealth Fighter, Star Control, Hugo

C-64

Det mest revolutionerende (!?) her er den kendsgerning, at vi har Creatures som bobler denne gang. Noget kunne tyde på, at efter jeres mening, findes der kun 5 gode spil til jeres computer. Er I nu sikre på det?

1. Pirates! (1)
2. Shunt Car Racer (3)

3. Microprose Soccer (2)
4. Rick Dangerous (4)
5. Batman the Movie (5)

Boblere: Zak McKracken, Creatures, Rick Dangerous II.

Så er der ikke meget mere at sige, men af hensyn til den gud, du nu måtte tro på, så skriv endelig ind til den liste, der er med til at fortælle dig, hvad du skal købe. Ciao!

Her min Top-5 over spil til: _____ Amiga _____ C64 (Sæt kryds)

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr./By: _____

Send kuponen til:
Det Nye Computer
HITLISTEN
St. Kongensgade 72
1264 København K

TØR DU ANDET.....



Det kan være dyrt at købe for billigt hos BMP-Data!

... end at købe dit computerudstyr hos BMP-Data, der som de eneste i branchen yder 2 (TØR) års garanti på langt de fleste produkter??? Tilmed får du hos BMP-Data 8 dages fuld returret og 30 dages ombytningsret, og både før og efter købet kan du benytte den gratis teknikerbistand.

Denne service får du kun hos os, fordi vi udelukkende sælger kvalitet, og vi ved, hvad vi har med at gøre. Efter mere end 6 gode år i hjemmecomputerbranchen er vi en af de mest pålidelige leverandører, du kan vælge – TØR DU ANDET???

Velkommen hos BMP-Data! – Danmarks flinkeste AMIGA-forhandler.



CARTRIDGES – STÆRK LAKRIDS

ACTION REPLAY II

til Amiga 500 seneste vers.

- Soundtracker lyd-ripper
- Et væld af direkte DOS-kommandoer for nemmere arbejde med diskdrevet
- Freezekopierer næsten alt
- Evigt liv i spil og slow-knap
- Effektiv virus-killer
- Flyt sprites fra spil til spil eller tegn selv nye
- Assembler/disassembler
- Hugger let lyd og billeder
- 2 års garanti
- Nyredigeret dansk manual
- Action Replay 2 indeholder en masse nye faciliteter. Rekvirér vort særlige informationsark herom

DANSK MANUAL

1198,-



ACTION-REPLAY MK6 til C-64/128

- Testvinderen i utallige tests verden over, ikke uden grund:
- Freeze-kopierer næsten alt
- 25 x hurtigere disk-turbo
- 15 x hurtigere bånd-turbo
- Finder selv snydepokes
- Spritekiller, sprite-bytter
- Lækker totalmemory mc-monitor
- Snup billeder og sprites og brug dem i dine egne programmer
- Og meget mere – køb det og prøv det med 14 dages fuld returret!
- Se testen i COMPUTER nr. 4/91

798,-



STEREOSAMPLER

SMARTSOUND Stereosampler

- Overfører alle lyde fra stereoanlægget til AMIGA'en i Hi-Fi stereo kvalitet (samplerate op til 100 kHz).
- Gem lydene på disk, spil baglæns, læg ekko på, snak som Anders And eller lav et ACID-HOUSE mix.
- Fuldt softwarekompatibel. Virker med alle programmer til sampling via parallelporten.
- 2 års garanti.

SmartSound er smart!

Tilslutningen til hovedtelefon-stikket gør det muligt at anvende alle kontroller på anlægget. Hermed er knapperne på sampleren sparet og VOILA! Du får 800 kroners lyden for kr. 398,- SÅDAN.

Incl. kabel og stereo-software **kr. 398,-**



INDBYGNINGSKASSE

SMART-STAND

Smart-Stand gør det muligt at placere monitoren halvt ind over AMIGA 500. Samtidig kan strømforsyningen og andet ledningsrød placeres under monitoren. Hermed får du bedre orden og plads på dit computerbord, og din gode gamle Amiga kommer til at ligne en flot PC. Smart-Stand er dansk kvalitet i kraftig metaludførelse og er selvfølgelig sprøjtelakeret i den rigtige Amiga-farve.



KUN **kr. 298,-**

AMIGA VIDEO DIGITIZER

DELUXE VIEW testvinderen i Tyskland

Den nye, smarte farve-digitizer fra Tyskland, der laver prisklassens flotteste billeder.

- Digitaliserer i alle modes: LO-, MED-, HI-res og Interface.
- Digitaliserer i 4096 farver af en palette på 16 millioner.
- Problemløst skift mellem s/h, farve og alle grafikmodes uden ny digitalisering, det hele beregnes i programmet.
- Hidtil bedst sete digitizer software med enkel betjening.
- Gemmer alle billeder (også HAM) som IFF eller ILBM.
- Ved farvedigitalisering fra farvekamera eller alm. videooptager kræves en RGB-splitter. Ring for nærmere information herom.



kr. 1998,-

SUPERTILBUD: Deluxe View + RGB splitter. Samlet normalpris: 3496,-. Nu får du hele sættet med kabler for **kr. 2998,-**

DIVERSE

AMIGA		COMMODORE 64/128	
3,5" diskdrev extert	998,-	Simons' Basic orig.-modul	98,-
RAM 512 kb til A500 m/ur	498,-	COPY 2000 kopienhed	148,-
MAXIMEN grundversion	698,-	MULTIMODUL bånd-turb.	228,-
MAXIMEN 1,8 Mb komplet	1898,-	TURBO 2000 turbo bånd/disk	298,-
Musemåtte blå/rød	68,-	POWER-Cartridge utility	398,-
RGB-Splitter autom.	1498,-	PCM Modulator	198,-
ZYDEC Design-mus	298,-	TURBO CEOS mus	398,-
Mus/joystick-omskifter	348,-	joystick kompl.	398,-
MIDI-Interface fra Forlænger 3 m.	498,-	Rensbånd med væske	48,-
mus/joystick	98,-	Lyspen med tegneprog.	398,-
PRO-digitizer s/h realtime	1498,-	Sampler 64 med lydprog.	798,-
Printerkabel centronics	98,-	MIDI-interface fra	598,-
		Komplet MIDI med program + kabler	998,-

DE FLØTTESTE FARVER!

- Professionel farveprinter til AMIGA/PC/C-64/C-128.
- MPS1550C har stik til både Amiga/PC (Centronics parallel) og til C-64/128 (rundt serielt).
- Utroligt mange muligheder for at variere teksten.
- Mange landes tegnsæt indbygget, f.eks. DK, GB, S, N, D, USA, E og F.
- Kan danne 50 forskellige, klare farver.
- Lynhurtig: 120 tegns./sek.
- SOFT TODAY beskriver denne printer, som den bedste farveprinter for under kr. 10.000,-.



Commodore MPS1550C **kr. 2698,-**

Prisen inkluderer kabler, 250 ark papir, farvebånd (samlet værdi kr. 291,-), dansk manual m.m. Desuden medfølger gratis traktorrefremføring (værdi kr. 380,-). Rekvirér gratis skriftprøve!

MARKEDETS MEST STØJSVAGE

- En ægte INK-JET printer, der passer både til Amiga og PC.
- Skriver utroligt flot – en mellemting mellem en 24-nåls- og en laserprinter.
- Forskellige tegnsæt.
- Den utrolige INK-JET-teknik sprøjter sværten direkte på papiret, derfor skriver printerne smukt og lydløst.
- Flot og praktisk, kompakt design.
- INK-JET-printere koster normalt omkring 10.000,- så prisen er en lille revolution: Commodore MPS1270 kun **1998,-**



Prisen inkluderer kabel, papir og farvepatron. (Samlet værdi **kr. 342,-**) – Rekvirér gratis skriftprøve!

JOYSTICKS

Hos BMP-Data kan du vælge imellem Danmarks største udvalg i joysticks – herunder en kort opremsning af de vigtigste:

QuickGun		QuickShot	
TURBO Micro	118,-	Apache 1	198,-
TURBO 6	148,-	Python 1 TURBO 3	298,-
TURBO 2 Super	198,-	Maverick 1	398,-
TURBO Pro	178,-		
TURBO Pro Acryl	198,-	QuickJoy	
TURBO PROFI	248,-	Junior	98,-
		Junior-stick	198,-
KONIX		Supercharger	198,-
Speeding	298,-	Superboard med stopur	398,-
Navigator	398,-	Top-Star med støddæmpere	498,-
Logic		Competition PRO	
Sting-Ray autofire	378,-	PRO 5000	298,-
		PRO STAR	398,-

PC-BOARD

AT-ONCE sættes ind i din AMIGA 500, og straks kan den køre standard IBM-prg. (MS-DOS). Montering kræver ingen lodning, men påvirker evt. garanti på computeren. Understøtter extra RAM extra drev og harddisk. Maskinen er en ægte AT'er – på kortet sidder en INTEL 80286-processor. AT-ONCE arbejder under multi-tasking. Prisen inkluderer ikke MS-DOS.

KUN **2798,-**

POSTORDRE-BESTILLINGSKUPON

Send kuponen i lukket kuvert til nedenstående adresse eller ring på vor ordreteltelefon 42 28 87 00.

HUSK at du trykt kan handle hos os – mediet af de Forenede Kvalitetsudbydere's garantifond.

BMP-DATA

Industrivej 19
3320 Skævinge

42 28 87 00

FAX: 42 288 255
Postgiro: 1 90 62 59

JEG BESTILLER HERMED:	MIN ADRESSE ER:
STK.	KR.
STK.	NAVN:
STK.	GADE, NR.:
STK.	POST NR.:
STK.	BY:
STK.	TLF. NR:

BETALING
Check vedlagt
+ porto kr. 20,-

☐ Pr. efterkrav
+ porto
(kr. 20,-) og gebyr (kr. 25,-)
IALT tillægges kr. 45,-

FØLGENDE ØNSKES GRATIS TILSENDT:
☐ AMIGA KATALOG
☐ C-64 KATALOG
☐ JOYSTICK KATALOG

☐ SKRIFTPRØVE PÅ
☐ FARVEPRINTER
MPS1550C
☐ INK-JET-printer
MPS1270

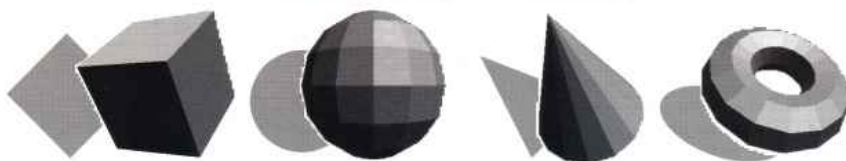
Der tages forbehold for trykfejl og prisændringer.
Kuponen må gerne skrives af eller kopieres. Alt er med min. 1 års garanti. Alle priser er incl. 22% moms.
Åbningstider: Mandag-fredag: 09.00-16.30. Torsdag: 09.00-17.30

Rekvirér vores gratis katalog!

Virtual Reality er på Vej!

Hvad ville du sige til at blive stedkendt i en by, der ligger kontinenter væk, måneder eller år før du faktisk kommer der? Eller prøve at arbejde på en rumstation? Alt dette er muligt med Virtual Reality - virkeligheden, der ikke er virkelig.

Af Marshal M. Rosenthal, USA



Stakkels Marshal. Tvunget til at forlade det spændende Las Vegas Convention Center (der hvor "Consumer Electronics Show" bliver afholdt for fulde huse), uden tid til at få en bid brød. Jeg hopper ind i en taxa for næsen af en hob af mennesker, der tilsyneladende har fået samme idé, og kører forbi restaurant efter restaurant, bare fordi softwarefirmaet Psychosis har valgt at præsentere deres varer på et hotel, istedet for at gøre det på selve udstillingen som alle andre.

Marshal ender på Alexis Hotel, ikke et af de der almindelige, der er til af finde rundt i, med elevator og alt det der. Næh nej - der hvor jeg er havnet, er på et hotel af slagsen, som består af en masse små bungalows, der er placeret midt på en golfbane-lig-

nede grund. Marshals mave knurrer. Marshal begynder at hade alt det her, men finder tilsidst den rigtige dør, som selvfølgelig viser sig at være låst. Marshal vil hjem - eller i det mindste finde en ordentlig salatbar.

Nå - Hvad har alt det her egentlig at gøre med Virtual Reality spørger den årvågne læser måske? Tja, - 40 minutter senere finder vor udsendte medarbejder sig selv ved den næsten afsluttede demonstration af Psychosis nye softwareprodukter, som blandt andet inkluderer det hotte spil "Lemmings", drikken - den sjette kop meget sorte kaffe, og klokken er kun 11.00. Her placerer han sin dertil indrettede, ved siden af en bakke, som indeholder de sørgelige rester af hvad der engang så ud til at være nogle lækre croissanter.

Svaret er Virtual Reality

Det er her at det hele så småt begynder at blive interessant! Marshal ser pludselig en mand, som står for sig selv i et hjørne, med en af de der nye smarte Sony Watchman i hånden - de små bærbare videoer med farveskærme. Selvom overdreven nysgerrighed har taget livet af mangan en journalist, er der ikke 10 vilde heste, som kan holde vor udsendte fra at gå derover, og finde ud af hvad der foregår, især fordi at der kan skimtes en interessant flimren på den lille skærm. Marshal introducerer sig selv til dette mysterie ved at stikke hele næsen ind i skærme

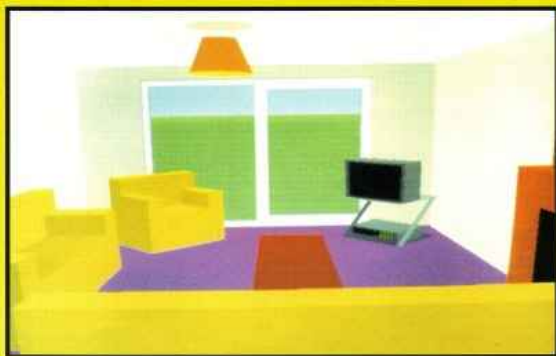
Resultatet er, at Ian Andrew, President for Incentive Software, ganske simpelt bliver nødt til at fortælle mig, hvad det er vi nu

begge står og ser på.

Svaret er Virtual Reality - (vi måtte jo komme til det på et eller andet tidspunkt). Ian's Design hold er ansvarlige for udviklingen af "Castle Master", det sprængfyldte 3-D adventurespil, som markedsføres af Domark i England. "Castle Master" blev til ved hjælp af et 3-D system, kaldet "The 3-Dconstruction Kit", som også kan købes overalt. Dette Kit er ret så imponerende, selvom det er vand i forhold til, hvad Ian viser mig på den lille skærm. Men det er dog det første af slagsen.

"Systemet er designet ud fra den forudgående "Freescape2" og giver brugeren mulighed for at lave sin egen "Virtual Reality" fortæller Ian og fortsætter, "det er det allerførste produkt der tillader dig planlægge, skabe og

Figur 1: Superscape Virtual Realities



Alt i Virtual Reality er fuldstændigt interaktivt. Du kan bevæge dig rundt som du vil, åbne og lukke døre, tænde lys og TV, og gå ind i bygninger og køretøjer. Sidstnævnte betyder at du også kan køre i bilen. Du kan også gå, løbe eller sågar flyve, og dermed flytte din synsvinkel som du vil - Foto: Marshal M. Rosenthal NYC

designer nogle rigtige omgivelser, for derefter at bevæge sig rundt i disse omgivelser og manipulere med dem, som om du virkelig var der."

"Brugen af vor 3-D construction Kit er det samme som at lege med Lego, selvom forskellen her er det grafiske interface du bruger. Lav en væg, forstør eller formindsk den - formindsk dig selv også, og gå ind i en verden du selv har skabt; animér forskellige ting og få dem til at få liv i din egen verden", slutter Ian.

Han understreger, at de forskellige former, der er indbygget i programmet, giver dig mulighed for at lave 3-D huse, gader, bygninger, underjordiske scener og selv køretøjer fra almindelige biler, til abstrakte flyvende objekter. Et komplet bibliotek med lydeffekter bliver leveret sammen med programmet.

Imponerende nok, omfatter 3-D Construction Kit både 3D til 16-bit og 8-bit maskiner, med animationer der virker ganske hurtige og flyvende. Da man ved hvad der trækker læsset, har man også, klogeligt nok, valgt at lade et specialprogrammeret arcade/adventure indgå som del af pakken. Bortset fra at dette spil er virkelig underholdende, demonstrer det også på en excellent måde egenskaberne i "The 3-D Construction Kit" til fulde.

Marshal ser sig nu tvunget til at indrømme, at det faktisk SER sk... godt ud. Alt andet lige er Castle Master ganske imponerende.

Men Virtual Reality drejer sig også om at fastsætte nogle parametre, som vil finde sted uafhængigt af betragteren, eller "GUD" hvis du vil. Ting som tyngdekraft, hvad der sker når en sky

dækker solen, mennesker og den slags ting. Ting, som ikke kan blive nøjagtige på en 16-bit maskine, som f.eks. Amigaen. Skal du lave denne slags ting, kræver det virkelig kraft med kæmpestort K.

Så nu har du fået at vide, hvad der i første omgang fik Marshal til at spærre øjnene op. I anden omgang er det noget helt andet, der godt nok minder om førnævnte, men her sker der ting som er en helt anden historie.

Fænomenal opløsning

Prøv nu at lade være med at blive forvirret. Det Marshal nu ser, er "Superscape Virtual Realities", som er lavet af en underafdeling af Dimension International.

Dette system er et designværktøj, som aktiveres efter brugerens behov. Brugeren kan i dette tilfælde være et individ, et reklamebureau, eller hvadsomhelst. Hvad brugeren får, er et specialdesignet sæt af omgivelser, hvadenten det eksisterer i virkeligheden (altså den rigtige virkelighed - er du med?) eller ej.

Brugeren kan derefter bevæge sig rundt i, og manipulere med denne "virkelighed" som om han rent faktisk var der selv, hjulpet af et slags "multiple directions"-joystick, med ekstrem akkurate, og i realtime. Mens jeg betragtede dette kunstige univers, kom Ian med et sæt af de special-briller, der gør det hele muligt. "De grafiske muligheder, som det her kræver, fandtes ikke for bare 10 år siden" sagde han, og fortsatte, "invertdi ikke for dem, der ikke havde adgang til Supercomputere, som f.eks. forsvar. En specialbygget IBM 486 PC er istand til at ud-

føre de millioner af beregninger, der er nødvendige, når den er bundet sammen med vores program, og et højopløseligt grafisk workstation-kort."

Hvad med opløsningen af omgivelserne, i et program? - "Hele størrelsen af England, med en nøjagtighed af 1 mm.

Ian understreger, at det hele skal ses for at man kan fatte det, og sætte pris på det. Hvad siger du f.eks. til menneske- og dyreanimation, linær- og rotationshastighed, gennemsigtighed, tyngdekraft og friktionskontrol?!

"Husk på at alt dette er fuldstændigt interaktivt," fortsætter Ian, "du kan bevæge dig rundt som du vil, åbne og lukke døre, tænde lys, og gå ind i bygninger og køretøjer. Sidstnævnte betyder at du også kan køre i bilen. Du kan også gå, løbe eller sågar flyve, og dermed flytte din synsvinkel som du vil."

Ian stopper for et øjeblik videobåndoptageren, og spoler hurtigt frem til et nyt sted. Her er der et antal løbende menneskefigurer, der bevæger sig henover et landskab, som mest af alt ligner et kludetæppe i helt vilde farver, der omfavner jorden.

De løbende mænd ser godt ud, og man kan se deres brystmuskulatur bevæge sig mens de løber. Man har været meget omhyggelig med arbejdet, for at få følelsen af "virkelighed frem, hvadenten det drejer sig om mennesker eller ting.

I denne Virtual Reality-verden kan du dog gøre noget, som du ikke har mulighed for i den rigtige verden, såsom at ændre din synsvinkel f.eks.

På dette tidspunkt iagttager vi en løber der forfølger en anden løber, og snart sidder vi i en vogn og nærmer os en bygning,

hvorefter vi går IND i bygningen, og ser på bilen indefra bygningsgennem en rude. Det viser sig at være et kontor, vi er havnet i, med det sædvanlige antal firmastole, et kedeligt skrivebord med et par planter, og et billede smasket op på væggen. En rimelig sej detalje herinde, er en PC, hvor skærmen lyser op når den er tændt - sødt!

Ian spoler videobåndet frem til et sted, hvor brugeren, for sjov, sætter tyngdekraften til 0. Ups, pludselig begynder alt at svæve - Hej! Nu svæver hele bygningen misandten også!

Masser af muligheder

Der er masser af brugsmuligheder for Virtual reality.

Forestil dig et interaktivt museum, der genskaber virkeligheder for tusinder af år tilbage, eller ude i fremtiden. Ting, som ikke kan vises på nogen anden måde. Hvad ville du sige til at blive stedkendt på et sted, der ligger kontinenter væk, måneder eller år før du faktisk kommer der? Eller prøv at arbejde på en rumstation? Eller gå igennem jeres nye sommerhus, som endnu ikkeer bygget, og prøv, hvorledes det vil være at bo i huset?

Byplanlæggere vil gå helt amok over et så kraftigt redskab, der tillader dem at afprøve deres ideer i og omkring byfornyelse m.m.. Her må vi endelig ikke glemme reklamefolkene, som vil savle i dagevis over det stærkt sælgende potentiale, i dette Virtual Reality.

Men selv japansk High-tech behøver nye batterier engang i mellem, og farveskærmen fader langsomt ud, og det samme gør Marshall - ud igennem labyrinten af bungalows og tilbage til CES-showet...

Figur 2: 3D Construction Kit



3D Construction Kit er det allerførste produkt, der tillader en at planlægge, skabe og designe nogle rigtige omgivelser, for derefter at bevæge sig rundt i disse omgivelser og manipulere med dem, som om man virkelig var der selv - Foto: Marshal M. Rosenthal NYC

Vi løser dine Video - AMIGA opgaver



NERIKI ImageMaster 1187 Y-C genlock.

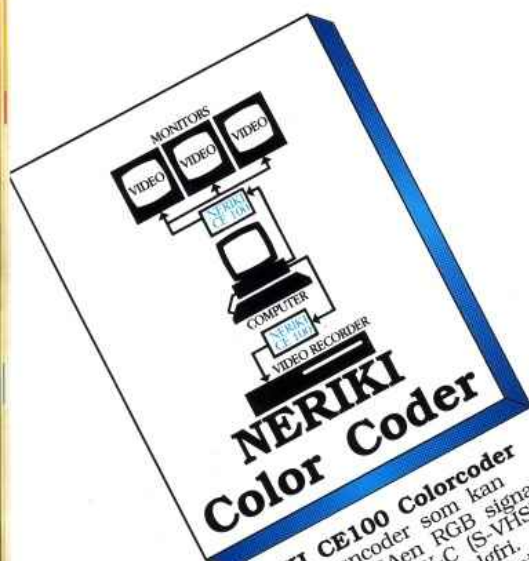
Er genlock til studiebrug, af specifikationer kan nævnes: Pal-encoding 650 linier, Båndbrede 5,5 Mhz, S/N 58 db. Signaludgave: Y, C, R, G, B, Sync, Composite og key. Kan låses op til Composite og Black-Burst signaler.

Kr. 25.000,00 excl. moms.

NERIKI DeskTop 1189 Y-C genlock.

Er "lillebroderen" til IMAGE MASTER 1187, egnet til Videoredigerings-opstillinger. Hvor AMIGA-opstillingen er sat imellem Båndmaskine og Båndmaskine eller Kamera og Båndmaskine, af specifikationer kan nævnes: Pal-encoding 550 linier, Båndbrede 5,5 Mhz, S/N 48 db. Kan låses op med Composite eller Y-C (S-VHS) signaler, dette er valgfri.

Kr. 12.500,00 excl. moms.



NERIKI CE100 Colorcoder
Er en Pal-encoder som kan omsætte AMIGAen RGB signal til Composite og Y-C (S-VHS) Videosignaler. Pal-encoding 600 linier, Båndbrede 6,0 Mhz, S/N 55 db.
Kr. 8.000,00 excl. moms.



NERIKI CT200 Transcoder
Kan Transformer et Composite til et Y-C signal og omvendt. Specifikationer: Båndbrede 6,0 Mhz, S/N 55 db.
Kr. 8.000,00 excl. moms.

OBS!
Mød os på
AMIGA EXPO 91
12-14 april

VTOT Video hjælpe Software

Er et Video hjælpe-program som kan køre i baggrunden til hvilket som helst andet program som kan multitasking. Har funktioner som: Auto-og Manuel-kontrol af Farver så de ikke overstyre ud på video. Kan omsætte hvilken som helst grafik-og tekstbillede som er lavet i standard til overscan, gør det antialias, renset det for



løse pixels, vende det horisontalt og vertikalt, fade op og ned bare ved hjælp af tryk på en tast. Har alverdens typer for ColorBars, testgitter for storskærmsprojectorer, 1000 Hz testtone, kan justere billedet i alle retninger og meget andet.

Kr. 995,00 excl. moms.

NERIKI

IMPORTØR:
EHTER.G.int.
Ådalsparkvej 63
2970 Hørsholm
42 86 81 86

Forhandlere Sjælland:
DANVIDEO
Frederikssundsvej 276.
2700 Brøndshøj
31 80 09 00

NIKITA DATA
Rebekkavej 63.
2900 Hellerup
31 61 18 33

DIGITAL VISION
Vandmestervej 20.
2630 Tåstrup
42 99 11 33

AMIGA-GRUPPEN
Ådalsparkvej 63.
2970 Hørsholm
42 86 81 86

Forhandlere Jylland:
NIKITA DATA
Kirkevænget 23.
2970 Hørsholm
75 65 36 44

NIKITA DATA
Jernbanegade 7.
6360 Tinglev
74 64 21 01

EUROTRADE
Findlandsgade 25.
8200 Århus N.
86 16 61 11

Nyt Regneark fra KUMA

Vi tester et nyt spreadsheet fra engelske Kuma, der bl.a. byder på en utrolig avanceret makro-funktion og et helt lille database-system - kan det også holde styr på dine regnskaber?

Af Paul Rigby

Kuma er et af de stærkeste leverandører af professionel software til Amiga, med en hel række K-mærkede produkter.

Og nu præsenterer de deres seneste skud på stammen, K-Spread, der, ligesom navnet antyder, er et regneark (på engelsk: Spreadsheet).

Ikoner

Ved opstart af K-Spread 4, får man, forudsigeligt nok, det typiske regnearks-layout, med skærmen delt op i små firkantede bokse, normalt kaldet celler. Men antallet ser ganske småt ud, kun 14x7 til at starte med (Maksimum er dog 8192x256). Det skyldes de mange ikoner, som man samtidigt bliver præsenteret for. Ikonernes funktioner kan også udløses som tastaturkombinationer, hvor vi bl.a. kan finde fig. funktioner:

- Trashcan-ikon - fungerer som delete; Hvis en celle eller en blok af celler flyttes ovenpå ikonet.
- Clipboard-ikon - fungerer, når du 'hiver' data ind i det, med musen, som gemmede for data, med reference til et dataområde. På den måde kan man nemt kopiere en hel model, på det aktuelle regneark.
- diskdrev-ikon - kan flyttes over regnearksikonet, og giver derved mulighed for at kombinere, eller "fusionere" en operation. Ikonet føres nu over den celle, der skal være den øverste, venstre celle, der er starten af den nye blok af celler. Nu kan man trykke een gang på regnearksikonet, og få en rekalkyle. Trykker man to gange, bliver rekalkylen global (dvs. alle tal i regnearket omregnes).

Det store antal af menupunkter i toppen af skærmen kan samtidigt aktiveres med tastaturkombinationer, så efterhånden som disse bruges, bliver musen tilsvarende overflødig.

Blokkopiering, og bevægelser i det hele taget, er godt implementeret i K-Spread 4.; træk musen henover den data, som skal kopieres. Området bliver automatisk

oplyst, og man kan nu føre hele det valgte dataområde hen til clipboardet - eller et andet ikon - let og elegant, uden besværlig indtastning.

God hastighed

Hastigheden, hvormed der udregnes, er behagelig hurtig, selv ved store regneark, og en bestemt feature er muligheden for at ændre højde på en række, såvel som bredden på en kolonne, på skærmen. Hvis man vil foretage kompliceret matematik på nogle tal, har K-Spread et stort udvalg af statistiske og trigonometriske funktioner, der indbefatter konvertering til det metriske system, f.eks. tommer til cm, pund til kilo

vedr. foregængeren, K-Spread 3 var manglen på makroer. K-Spread 4 har dem til overmål. En regnearksbruger anvender ofte de samme serier af operationer, såsom kalkyler, og udprinting af oversigter af ens investeringers værdier, med givne vækstrater, osv.

Hvis man hele tiden skal vælge, og genvælge oppe i menu'en for de mere krævende operationer, kan man altså få forfærdelige vabler, og svære stress-symptomer! Men her kommer altså makroen ind i billedet. Med en sådan kan man, f.eks., beregne og udskrive et regneark - med een enkelt kommando, mens man laver noget andet mere interessant, som f.eks. at sætte vand over til kaffe. Lad

Flere parametre

Der er flere parametre, som øger værdien af makromulighederne. F.eks. kan man indføre boolean-ske parametre i en makro. Kommandoer som TRUE og FALSE, ligesom GOSUB og GOTO gør makroen til et miniatyresprog. Makroer kan aktiveres gennem andre makroer, nye rækker kan blive indsat via makrokommandoer, skærmen kan scrolles i alle retninger, nye vinduer kan åbnes, reskaleret og gemt væk, data kan indlæses, deletes og udskrevet celler kan blive flyttet komplekse matematiske operationer kan startes osv., osv.

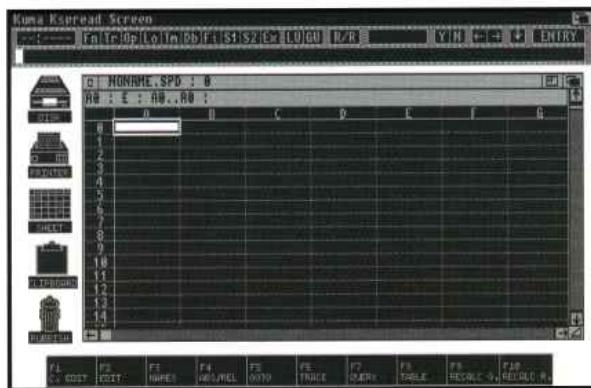
Et andet af de større kritikpunkter af K-Spread 3 var manglen på grafer. KS4 er blevet bedre - dog ikke meget. Man har nu mulighed for at vælge mellem linie eller blok-graf, plus at de kan være solide. Men det er også alt.

Konklusion

K-Spread 4 er dog stadig et kraftfuldt og hurtigt regneark, beregnet til den professionelle bruger. Interfacet er veludesignet og intuitivt. Dets muligheder indenfor det matematiske, og makro-definitioner som man lyster, gør KS4 til et stort og avanceret program. Men man kan ikke lade være med at undre sig over, at der netop derfor mangler rigtige grafmuligheder.

Jeg var også lidt bekymret over stabiliteten af programmet i sig selv, da det gik ned, hver gang jeg gav det en ulovlig kommando. Kuma mente, at det var fordi jeg testede version 4.01, og at de efterfølgende kopier ville være meget mere stabile. Det håber vi.

Selv med kritikken i baghovedet, bør du faktisk overveje at investere i K-Spread 4, hvis du er ude efter et regneark til din Amiga.



Ved opstart af K-Spread 4 får man det typiske regnearks-layout, samtidig med at her er en masse spændende ikoner.

osv. Samtidig kan man kombinere standardfunktioner og definere sine egne funktioner på den måde.

En lang række "database"-kommandoer gør, at man kan gemme tekst i celler, og så bede om at få "antallet af folk, der er højere end 1.5 m", eller på anden måde analysere data'ene. ASKT-funktionen kan bruges som "INPUT", kendt fra BASIC, hvor man beder en bruger om at indtaste et eller andet. Herfra splitter en ordfortolker (parser) inputtet op, og placerer det i ens database-celler.

Et af de største ankepunkter

mig give et eksempel på en makro i KS4:

```
=SELECT (D5)
=FORMULA ("Hej Verden!")
=RETURN
```

Makroer kan indtastes hvorsomhelst i regnearket, og derefter behøver man kun af navngive makroen, fra menuen. Vælg de celler, som makroen skal gælde for, og vælg så "run makro" fra makro-menuen, hvor man kan vælge blandt alle ens egne definerede makroer, som man selv har lavet. I det fornævnte eksempel vil teksten "Hej verden" stå i celle D5.

Fakta:

Ingen dansk importør endnu.

Scanner-Mania!



Amiga er endelig på vej ind i verdenen af High-End elektronisk DTP, hvor vi, istedet for almindelige fotos, arbejder med digitale billeder og 24-bit separationer osv. Et af nogleordene i den forbindelse er scannere. Vi tester tre af slagsen, der ligger i hver sit prisleje.

Af Mont Sherar

Amigaen er en fed computer, når det drejer sig om at vise grafik på skærmen, men før eller siden vil man også gerne prøve at putte grafik ind i maskinen. Der har, i efterhånden mange år nu, været mange forskellige videodigitizere at vælge imellem, som f.eks. DigiView, Vidi, Framegrabber etc. Ens for dem alle er, at de er gode til at fange bevægelser eller tredimensionelle ting, plus at de har en alvorlig brist i Dpi-opløsning - noget der er nødvendigt for kvalitets-DTP eller selv broadcast-quality video.

Input-maskinen

Med scanneren har vi nu fået en "input-maskine", der kun er lige ved at få fodfæste i Amigaverdenen. Formålet med en scanner er, at importere hvilket som helst billede - foto, tekst, logoer eller strektegninger, ind i Amigaen, som en IFF-fil.

Når dette er gjort, kan du viderebearbejde billedet med et tegneprogram, putte det omkring et andet objekt i et 3D-program, eller placere det i et DTP-program,

og separere det i 24-bit.

Der er flere forskellige scannere. Nogle kan man holde i hånden, mens andre stjæler det meste af ens skrivebord (næsten). For at lette dit valg (og din tegnebog), har vi valgt at teste tre scannere, der er konfigurerede til at køre specifikt med en Amiga:

**Sharp JX300,
Sharp JX100, og
Golden Image Hand Scanner**

For sammenligningens skyld har vi også testet en fjerde scanner, der er meget populær i Mac-verdenen, nemlig **Mikrotek 300 ZS**.

De tre mest populære typer

Men lad os først gennemgå de tre mest normale typer af scannere, startende med

Flatbed scanners

Hvis du nogensinde har brugt en fotokopimaskine, vil du føle dig hjemme med en flatbed scanner. Her skal du bare løfte låget, placere dit billede på glasset, og,

afhængig af softwaren, klikke på "scan". Et motoriseret scannerhovedet bevæger sig nu fremefter, under glasset, og aflæser dit billede, en linie ad gangen.

For det meste bruges en flatbed til at scanne gråtone- eller farvebilleder, selvom man egentlig kan scanne alt, så længe det er fladt, dvs. marmorfliser, tapet, håndklæder osv.

Handheld scanners

-Eller på dansk, håndbårne scannere, minder lidt om en mus - de har en hale, og en kugle i bunden. Forskellen er, at den håndbårne scanner har øjne, og kan læse alt, hvad du lægger under dens 'mave'.

Faktisk har denne form for scannere en fordel, fremfor en flatbed - hvis du kan putte den ovenpå noget, ja så kan du også indscanne det. Den er altså meget mere mobil.

Grundet størrelsen og manglen på teknisk formåen, er håndbårne normalt prisbillige. Det største problem er deres begrænsede scanner-område (max. 110 mm.), gråskala/farve-beg-

rænsninger, samt justeringsproblemer, som man uundværlig vil få, da scanneren føres i hånden.

Slide Scanners

(ikke anmeldt):

Slidescannere er egentlig 35mm dia/slidesfremvisere, som projekterer billedet indad mod en lille skærm, der består af mange små linser. Når lyset passerer gennem dias'et, og videre gennem linserne, bliver billedet konverteret til tusindvis af pixels, og man opnår derved de mest utrolige, høje opløsninger, hvor op til 2500 dpi ikke er unormalt.

En slide-scanner er den mest akkurate af alle typer scannere, selvom sådanne ikke findes til Amiga idag. Og bortset fra en uhørt høj pris, så kan de altså heller ikke scanne andet end ægte dias/slides.

Generel scanner-viden

Opløsning

I modsætning til hvad de fleste tror, er opløsningen (eller dpi, Dots Per Inch=Tegn pr. tomme) ikke nødvendigvis det vigtigste aspekt ved scanning. F.eks. ser et 200 dpi-billede, indscannet i 24 bit-farve (dvs. 16.7 millioner farver), langt bedre ud, end et billede scannet med 400 dpi, i lad os sige, 32 farver. På den anden side vil sort/hvide stregtegninger se meget bedre ud, hvis de er scannet med 400 dpi, istedet for 200 dpi.

Ydermere, hvis billedet er beregnet til video, vil et 300 dpi-billede ikke se anderledes ud end et 75 dpi-billede, fordi de fleste skærme alligevel ikke kan vise mere end 75 dpi. Med andre ord, kravene til opløsningen ligger ikke fast, men varierer alt afhængig af, hvilken opgave, der skal løses.

Det skal dog siges, at hvis det drejer sig om DTP, så er scanning i høj opløsning essentielt, for at sikre en reproduktion af originalerne med højest mulige kvalitet. Og hvis dit arbejde kræver fotografisk ægthed i farven, så taler vi om billeder i størrelsesordenen 25 MB minimum.

Og det kræver plads...

Virtual hukommelse vs. RAM-hukommelse

Som man kan udlede af ovenstående, er scannere nogle sultne bæster. De behøver og kræver masser af hukommelse. Hukommelse kan enten være i form af chips, som så taber indholdet, når maskinen slukkes, eller i form af en harddisk, der giver dig lige så meget hukommelse, som der er disk-plads.

Hvis dit scannerbehov ligger i

video-området, skulle 3 MB RAM være nok for at opfylde 75 dpi-skærmskravet. 6 til 8 MB skulle være nok til sort/hvid DTP, samt semi-professionelt farve-DTP. Men taler vi om fuld firefarve, 300 dpi professional DTP, har du to valg.

Enten kaster du 32MB dyr RAM i din Amiga, eller også køber du en scanner, som supporterer virtual hukommelse. Men desværre er den sidstnævnte løsning endnu ikke implementeret på Amiga, og det skulle senere vise sig at være et af de største minusser ved de to testede farvescannere.

Installation

At konfigurere en scanner er normalt en simpel proces, næsten bare 'ind med kontakten og tænd'. Det gælder også for JX-100 (ind i serielporten), og Golden Image Handheld scanner, der bare skal ind i parallelporten, plus at Mikrotek'en bruger SCSI-interface. Men til JX-300'eren skal du indsætte et GPIB-kort (hører til Scanlab hard- og software-kombinationen fra ASDG), i et ledigt slot, enten i en A2000 eller A3000. Hardwaren er ikke designet til at virke på en Amiga 500. De testede scannere bruger deres egen eksterne eller interne strømforsyning.

Når alt er sat til og klar, mangler vi bare at indlæse selve styresoftwaren, for at kunne gå igang.

De tre scannere

Golden Image-HandScanner:

Som navnet antyder, var Golden Image's håndscanner den mindste og billigste af de scannere, vi testede. Den kan klare op til 105mm store scanninger på een gang, men via en speciel metode, "multiscan", kan området komme helt op på 300mm.

I "letter"-mode indscannes kun i sort/hvid. Dette vil normalt



blive brugt ved tekst, illustrationer, grafer, kort og stregtegninger. I "Photo"-mode kan den scanne op til 16 gråtoner, eller 31 "tilsyneladende" gråtoner (klares ved at bruge 'dithering').

Det inkluderede billedbehandlings-software er intet mindre end *enestående*, ligeså dokumentationen, der følger med.

Dette s/h-program, kaldet "Touch Up", ville være et værdifuldt produkt for enhver Amiga-grafikfreak, hvis man kunne købe det separat. Med dets virtuel-side hukommelsessystem, kan du scanne, editere og forbedre bitmap-billeder, som er større end et normalt vindue. Muligheden for at im- og eksportere mængder af fil-formater, udover IFF (dvs. TIFF, MacPaint, EPSF, IMG) beviser yderligere alsidigheden og seriøsiteten af produktet.

Du kan scanne billeder i forskellige opløsninger; 100, 200, 300 og 400 dpi, og justere kontrasten, før selve scanningen påbegyndes. Håndscanneren scanner kun til RAM.

Sharp JX-100 Colour HandyScanner

Selvom Sharp kalder JX-100-scanneren for 'handy', skal du ikke forveksle det med en håndscanner. Hvis der er noget man ikke kan, så er det at holde JX-100'eren i hånden. Faktisk er det en miniaturemodel af en flat-bed-scanner, med sin egen mekanisme. For at scanne et bille-



de, skal du placere scanneren ovenpå fotoet, og måske småjustere det, så det ligger helt lige (kan du se gennem JX-100's klare glasplade). Der kan scannes op til 3.93"x6.29", i 18-bit farve, 64 gråtoner, og op til 200 dpi.

Hvis du overhovedet har kendskab til The Art Department eller TAD Pro, så vil du føle dig godt hjemme i JX-100's medfølgende softwarepakke, Scanlab 100. Funktionerne er for det meste magen til TAD's, dog med den fordel, at du kan scanne fra selve programmet. Før TAD blev udgivet, var Scanlab-100 (og dets moderprogram, JX-300) uden tvivl det mest sofistikerede billedbehandlings-værktøj, i hele Amigas historie.

Og faktisk var programmørerne (fra ASDG) de første til at lave, hvad NewTek nu kalder Dynamisk Hi-Res, dvs. muligheden for at vise 4096 farver på skærmen i høj opløsning, på een gang. Og med Scanlab er det muligt at se hele HAM-billeder på skærmen, uden at skulle scrolle frem og tilbage. Med Scanlab kan du justere lysstyrke, kontrast, farver og gamma på det meste.

Du kan også bytte den aktuelle opløsning ud med den almin-

delige Amigaskærm-opløsning, via en 'dithering'-effekt, og som programmet gør usædvanligt godt.

Der er ikke mulighed for at scanne et billede i mindre end 100%, og ligesom håndscanneren scanner JX-100 kun til RAM.

Sharp JX-300 Flatbed Scanner:

Den første af Sharps 24-bit farvescannere, JX-300'eren, er samtidigt den største af de testede (med undtagelse af Mikrotek'en). Det maksimale scanner-område er 8.5"x11.5", og med opløsninger op til 300 dpi. Med undtagelse af installation af et



GPIB-kort, så er brugen af JX-300 meget lig brugen af JX-100. Det medfølgende software, Scanlab 300, er moder til både Scanlab 100 og det efterfølgende The Art Department.

En god ting ved JX-300 er en realtime previewmulighed, der giver dig mulighed for at se scanningen, mens den foregår. Det betyder, at du nårsmest kan stoppe indscanningen, hvis du opdager en fejl ell. lign. Normalt skulle du have ventet, til scanningen var helt færdig, før du vidste, om det nu også var blevet ordentligt.

Derefter vælges, hvilken del af billedet, der skal scannes, og afsted det gik. Ligesom med JX-100, er det dog ikke muligt at scanne mindre end i 100%. Du kan selvfølgelig reducere det scannede billede bagefter, men så kan du kun scanne en del af et billede, i modsætning til hele billedet, på grund af RAM-mangel.

JX-300 scanner kun til RAM, og var samtidig den dyreste løsning af de testede.

Mikrotek MSF 300-Z

er måske den mest populære 24-bit scanner i MacI-verden. Det var ihvertfald den største scanner, med mulighed for at scanne billeder op til 8.5"x14", med op til 300 dpi. Installation er meget simpel, da scanneren har SCSI-interface, ligesom Mac'en.

Det inkluderede software hedder ColorStudio og ImageStudio, fra Letraset. Scanninger kan forstørres eller reduceres før selve

star

Alle starprintere leveres med kabel, dansk manual, farvebånd.

STAR LC-10 144 tegn pr. sekund	1.695,-
STAR LC-20 180 tegn pr. sekund	1.995,-
STAR LC-10 Colour	2.495,-
STAR LC-200 Colour 225 tegn	2.995,-
STAR LC-24-10	2.995,-
STAR LC 24-200, 24 nåle	3.495,-
STAR LC-24-200 Colour	3.995,-
CANON BJ-10e Jet Ink (utrolig flot skrift)	4.264,-
Arkfører til alle LC printere fra	1.090,-
Parallelt interface til NL-10 incl. kabel	1.995,-
Farvebånd til alle STAR modeller, (God pris)	ring!!!
Commodore MPS1550 colour, ny model	2.495,-
Commodore MPS 1230	1.695,-
Vi yder 2 års garanti på STAR LC-20 samt LC-200 serien.	

A590 - fremtidens

Harddisk til Amiga 500

A590 består af en Epson silimline 3,5" 20Mb Hardisk på 80 ms, SCSI interface med plads op til 2Mb RAM i indbyggede sokler. Ydermere har A590 også indbygget en DMA-controller der får overførsels-hastigheden op på 2,4Mb/sek.

Et fordelagtigt

valg til din A500.

3995,-

HUSK AT...

...Banzhaf gi'r dig altid de bedste priser - ring og hør den bedste pris på netop dit ønske!!!

Disketter



Vi importerer selv alle disketter direkte fra fabrikkene - derfor de lave priser. Kvaliteten er garanteret høj, derfor giver vi 100% garanti. Vi har alle KAO + 3M mærkevarer på lager. Ring og hør laveste dagspriser!!!

100 stk. 3,5" kvalitets disketterkun kr.399,-

Diskbox m. lås til 100 stk.84,00
Rensdisketter fra49,00

Amiga 500.....3695,-
+ PHILIPS farveskærm

CM 8833-II incl. kabel, 3 spil og Joystick.

Køpetilbud

Nu Kun: **6.395,-**

...også tilbud på andre pakkeløsninger!

Månedens super-tilbud

MaxiMem 2Mb ramudvidelse til A500 monteret
kr. 699,-

Banzhaf har alt til din Commodore - og særdeles gode priser!

MaxiMem ram

...den ægte ramudvidelse!!!

Ramudvidelsen der meget let kan udvides til en fornuftig penge.

Plads med nu 2,5Mb intern ram, eller 1Mb Chip-Ram og 1,5 Fast-Ram

MaxiMem 1,8 Mb, 512 Kb monteret	699,-
1,8 Mb monteret kr.: incl. Gary adapt.	1895,-
Gary eller CPU adapter	348,-
512 Kb ram, med afbryder, ur, og batt. back-up	499,-
512 Kb ram til MaxiMem + A590 Harddisk	295,-
8 Mb ramkort til A-2000 m/ 2Mb monteret	1995,-



Diverse

Interword tekstbehandling (DK)	895,-
Philips farvemonitor CM 8833 II til Amiga	2395,-
Multiplayerkabel	248,-
Joystick fra	99,-
Joystick m/auto-Fire	198,-
Formstøbt støvlæg til A500	99,-
Kickstartomskifter	295,-
Kickstart ROM 1,2 eller 1,3	250,-
Workbench sæt 1,3	238,-
Mousemåtte fra	69,-
Bootselector (DF 0 - DF 1)	148,-
Rejsebox til 10 disketter fra	39,-
Modem 2400 Baud med software	1695,-
Alcotini Soundsampler	795,-
Creative Sound Systems - sampler	895,-
Smart Sound - sampler	398,-
Mousemaster	398,-
Amigabøger på dansk eller engelsk	fra 198,-
4 playerkabel til Kick off 2	298,-
Philips TV tuner (se fjernsyn på CM8833	995,-
Action Replay ver. 2, med dansk manual	1195,-
Action Replay 2 til Amiga 2000	1295,-
Spil til Amiga	fra 99,-

Amiga 2000 + udstyr til 1/2 pris!!!

*Gældende for alle der er igang med en videregående uddannelse.

Husk, at medbringe dit studiekort
Ring og hør nærmere!!!

...Banzhaf sælger også på postordre - Ring eller Fax. din ordre - og vi vil lev. din bestilling inden 48 timer!

Ny smart Amigamus! - den bedste mus! ifølge stor-testen i Computer nr. 5-90

JIN-MOUSE er navnet på denne "nye" og meget præcise mus til din Amiga.

Den har holdbare microswitches og en opløsning, der svarer til ca. 290 DPI, hvilket betyder, at du ikke skal bevæge musen så langt som hidtil. Leveres med en smart mus-måtte.

kun: 295,-



"Optisk" mus i høj kvalitet med specielmåtte

En utrolig præcis mus uden kugle. Holder væsentlig længere end en almindelig med kugle. Anbefales hvis man bruger computeren til andet og mere en leg. ...Specieltilbud før: 895,-

Nu kun 595,-

Før 895,- Nu 595,-



Amiga drev



3,5" low Cost drev	895,-
3,5" SENATOR eller Master 3A-1	995,-
Med afbryder, bus, støvklap og 70 cm. kabel. Meget hurtig accessid.	
3,5" drev, til A2000	1095,-
3,5" Golden image drev m/ display	1195,-
5,25" drev 40/80	1295,-
5,25" Master 5A-1, (incl. strømforsyning) + 40/80 sporomskifter	1695,-

Vi leverer til hele Norden. Levering inden 48 timer i DK.
Priser er incl moms. Forbehold for prisændringer og trykfejl.

BANZHAF
datamedier a/s

Tlf.: 45934411
Fax.: 45934407

Lyngby Torv 10· 2800 Lyngby. Giro 7 52 51 33

Indscanningen, og giver således brugeren den totale magt. Med en pris på kr. 10.500,- er ColorStudio et 32-bit tegneprogram i toppen af kranssekagen. Med Quantel Paintbox-systemet som for-



billede, er softwaren parat til det meste, og mere end billedhåndtering. ColourStudio kan nemlig også *descreene* gråtonede billeder automatisk, en kæmpe fordel, hvis man vil undgå moiré, når man indscanner billeder fra f.eks. blade. Som et tegneprogram kan du behandle scanninger med fotografisk kvalitet, som var det i DeluxePaint eller DigiPaint, bortset fra at du ikke er begrænset af farver eller størrelse.

Dette skyldes, at programmet bruger det såkaldte virtuelle hukommelsessystem, der eliminerer nødvendigheden af at have megen RAM. Derfor kan man scanne billeder, der er lige så store som ens harddisk har plads, f.eks. 80 MB...

Mikrotek MSF 300-Z bruger altså harddisken som en slags RAM, og henter og gemmer som om, det var RAM.

Selve testen

Til hver enkelt scanner, brugte vi et passende billede, for at teste RAM-effektivitet, farve-nøjagtighed, hastighed, nøjagtighed i detaljer, gråtoner, og softwaremuligheder. Det var selvfølgelig ikke muligt at sammenligne farveresultater med Golden Image håndscanneren, da den kun rører sort/hvid.

Fremgangsmåde

For at opnå den mest nøjagtige analyse af scannerkvaliteten for de enkelte scannere, konverterede vi alle indscannede billeder til grafikformatet TIFF (Mac-format), ved hjælp af Art Department Professional. Derefter hentede vi scanningerne ind i en fuldt udstyret 24-bit Macintosh II. Men hvorfor begå denne ultimative synd, kan du så spørge. Da Amigaen (på nuværende tidspunkt) er begrænset til kun at kunne vise HAM i lav opløsning (eller dynamisk Hi-Res, også kaldet AR2), er det en umulighed at foretage nøjagtige sammenligninger af 16,7 millioner farvescanninger. Ydermere er hverken 1084 eller 1950 monitorer netop kendt for deres pantone-ægte farvekvalitet!

Macsystemet tillod os at se og

Figur 1: Opløsning

Englenderne og amerikanerne anvender 12-timesystemet. Forkortelsen a.m. (*ante meridiem*) føjes til tidspunkter mellem kl. 00.00 og 12.00, og p.m. (*post meridiem*) til tidspunkter mellem kl. 12.00 og 24.00. I Storbritannien er man dog langsomt ved at gå over til 24-timesystemet ved officielle tidsangivelser.



Mikrotek 300-Z (300 dpi)

Englenderne og amerikanerne anvender 12-timesystemet. Forkortelsen a.m. (*ante meridiem*) føjes til tidspunkter mellem kl. 00.00 og 12.00, og p.m. (*post meridiem*) til tidspunkter mellem kl. 12.00 og 24.00. I Storbritannien er man dog langsomt ved at gå over til 24-timesystemet ved officielle tidsangivelser.



Sharp JX-300 (300 dpi)

Englenderne og amerikanerne anvender 12-timesystemet. Forkortelsen a.m. (*ante meridiem*) føjes til tidspunkter mellem kl. 00.00 og 12.00, og p.m. (*post meridiem*) til tidspunkter mellem kl. 12.00 og 24.00. I Storbritannien er man dog langsomt ved at gå over til 24-timesystemet ved officielle tidsangivelser.



Golden Image HandScanner (400 dpi)

Englenderne og amerikanerne anvender 12-timesystemet. Forkortelsen a.m. (*ante meridiem*) føjes til tidspunkter mellem kl. 00.00 og 12.00, og p.m. (*post meridiem*) til tidspunkter mellem kl. 12.00 og 24.00. I Storbritannien er man dog langsomt ved at gå over til 24-timesystemet ved officielle tidsangivelser.



Sharp JX-100 (200 dpi)

Scannerens opløsning bestemmes ved hvor mange detaljer den kan fange. Normalt siger man at resultaterne bliver mere præcise, jo højere opløsning, men med Golden Image HandScanner bemærkes den upræcise cirkel i forhold til de 3 andre testede.

At vælge en vinder (inklusive JX100 med 200dpi), krævede mikroskopiske analyser, da ingen af de testede scannere viste sig som klare vindere. Som at skulle afgøre hvem er smukkeste: Marilyn Monroe eller Brigitte Bardot!

analysere alle billederne på en gang, uden begrænsninger som opløsning, farve-ulighed, hukommelse eller detaljer.

RAM-gribbe

Jo større et billede er, jo flere grå nuancer eller farver man behøver, desto mere hukommelse behøves der. Et A3, 256 gråtonebillede, scannet ved 300 dpi f.eks., fylder omkring 8,5 MB, mens en 24 bit scanning ville fylde 25 MB!

Som før nævnt var der ingen af Amiga-scannerne, der supporterede virtual-memory-systemet, og det var især skuffende ved JX-300, og var med til at dæmpe vores høje forventninger.

Da både håndscanneren og JX-100 scanner respektivt i sort/hvid, og begrænset 18-bit farve, er det ikke det store problem. Faktisk vil man ikke føle sig begrænset overhovedet med nogle af disse to, uanset scanner-metode og opløsning, så længe man har mindst 4,5 MB at gøre godt med.

Med JX-300 var vi begrænset til at scanne max. 4"x5", godt nok på en Amiga 3000 med kun 6MB RAM. Endnu mere frustrerende var manglen på en *pre-scanning* reduktionsmulighed i Scanlab 300-softwaren. Hvis man f.eks. vil scanne et billede med målene 8,5"x11,5", men kun behøver 2"x2" som det endelige scannerresultat (kræver kun 1MB at vise) - så er det umuligt!

Mikrotek scanner alt ind, så længe du har plads på harddisken. At skulle bruge harddisken som RAM sætter hastigheden lidt ned, men eliminerer den mulighed, at man må gå på kompromis med kvaliteten.

3-2-1-GO!

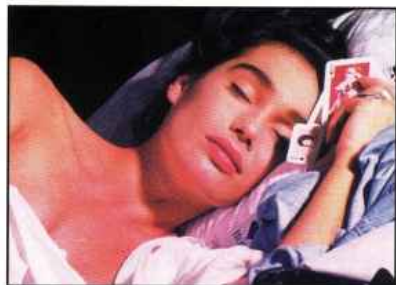
Testsystemet bestod af en '030 Amiga 3000 med 6MB RAM, og en '020 MacII med 8MB RAM. For at måle hastigheden, scannede vi de samme billeder (figur 2), ved den samme opløsning, både som s/h og i farve. Bemærk, at det kun er JX-300 og

Mikrotek, der kan klare 24 bit. Golden Image scanneren er begrænset til s/h, og JX-100 til 18 bit farve. Med et s/h-billede i størrelsen 3"x3", og et farvebillede i størrelsen 5"x5", viste det sig, at Mikrotek var hurtigst, med henholdsvis 13,5 sekunder og 1,12 minutter. Sneglen iblandt scannere var JX-100, med henholdsvis 56 sekunder og 4,20 minutter.

Opløsning

Ved at bruge et testpapir (figur 1), der bestod af linier, kurver og tekst tog vi s/h-scanninger fra hver enkelt scanner ved den højeste opløsning, for at teste deres evne til at vise selv de mindste detaljer. Det var mildest talt forbløffende at se, at JX-100 m. 200 dpi virkede meget bedre end forventet, sammenlignet med de andre scanners resultat, hvor vi var oppe i 300 og 400 dpi. Resultatet var fuldt acceptabelt, og det på trods af, at vi her arbejdede med den laveste opløsning.

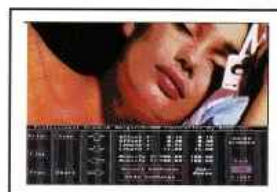
Figur 2: Scanninger før og efter farvekorrektion



Sharp JX-300 originalt



Sharp JX-300 korrektur



Scanlab 300 Software



Sharp JX-100 originalt



Sharp JX-100 korrektur



Scanlab 100 Software



Mikrotek 300-Z originalt



Mikrotek 300-Z korrektur



ColorStudio Software



Golden Image HandScanner originalt



Touch-Up Software

For at afgøre farve-kvaliteten scannede vi et foto i 100 dpi, hvor der allerede var lagt raster i. Arkiverede de ukorrigerede originaler som du ser her. Derefter korrigerede vi de individuelle billeder med scannerens egne software, for at justere gamma, kontrast etc. Fordi Amigaen idag ikke kan vise 24-bit billeder i 24-bit farve, kunne resultatet kun blive ud fra bedste skøn. Bemærk forskellen mellem JX-100 og JX-300 selvom justeringen blev gjort med næsten samme program.

I Mikroteks tilfælde blev farvejusteringerne foretaget ved hjælp af et 24-bit display (standard i næsten hele Mac-verdenen) og resulterede i en næsten eksakt kopi af det originale foto. Selvfølgelig kunne Golden Image HandScanner kun scanne i gråtoner. Selvom dens niveau af gråtoner er meget fattigt, blev resultatet godkendt som acceptabelt, især taget i betragtning af scannerens lave pris.

◀ Der var ingen egentlig vinder i denne kategori, da hver scanner havde deres svage og stærke sider. Mikrotek var bedst til at reproducere lige linier og hjørner, mens JX-300 var god til tekst. Den ekstra høje dpi hos håndscanneren, 400 dpi, gav den 'glatteste' reproduktion, men led dels af, at kanterne så "beskidte" ud, dels af en asymme-

trisk fortolkning (se cirkelns form, i midten af uret).

Farv min verden grå

For at teste hver enkelt scanners evne til at producere gråtoner, brugte vi en kalibrerings-streg, der bestod af 60 forskellige gråtoner, og som blev scannet

ved 100 dpi hos alle scannere. Resultatet læste vi ind i Spectre-Scan, et professionelt 24 bits gråtone-program på MacII, hvor man kan manipulere med billedet som man vil. Ved hjælp af en tætheds-måler, var vi meget overraskede over, at ingen af scannerne kunne genkende mere end 34 toner ud af de 60 mulige. JX-300 slog Mikrotek med

een gråtone, mens håndscanneren, ikke overraskende, var den dårligste.

Giv min grå verden farver

Farvetesten (figur 2) er den mest subjektive af alle tests, da der er så mange forholdsregler at tage hensyn til, når man arbejder med

farver på computere. F.eks. udprintningsfejl, forskel på monitører, softwaren der fortolker farvebilledet osv. Derfor besluttede vi, at den bedste måde at løse det problem på, var ved at konvertere hver scanning til Mac TIFF-filer, og så vise dem *alle sammen, på en gang*, på en 21" 24-bit farvemonitor.

Sharp JX-300 gik fra kampen som den absolutte vinder, med de mest naturlige, rene farver, selvom scanninger af tidligere scannede billeder (fra et blad, f.eks.), led af mærkelige moirémønstre. Scanlab-softwaren kan korrigere for dette problem ved at blødgøre billedet, men så mister man detaljer. Mikrotek gav for meget rød i hud-farverne, og havde lidt urent hvidt. Der var ingen moiré. JX-100 led også af for meget rød, og på grund af begrænsningen 6-bit pr. pixel, havde den generelt for unaturlige farver. Men outputtet var bestemt respektabelt, prisen taget i betragtning.

Det ovenstående var resultaterne af "kød og kartofler"-metoden - lige ind og lige ud, uden farvekorrektioner (gamma-juste-

ring). For at få det *endelige* resultat, brugte vi de enkelte scanners egen software for at farvekorrigere billederne. Fordi ColorStudio er så avanceret (med mulighed for at se det hele i 24-bit), endte det med, at Mikrotek gav det bedste resultat i den sidste ende, sammenlignet med det originale foto.

Denne sidste test sagde ikke så meget om selve scannerhardwaren, men mere om, hvor avancerede de enkelte softwareløsninger var, til at korrigere firefarve billeder. Hvis JX-300 havde haft tilgang til ColorStudio-softwaren, ville den klart have været vinderen af denne test.

Konklusion

Amiga er langsomt, men sikkert på vej ind i verden af High-End elektronisk DTP, hvor vi, istedet for almindelige fotos, arbejder med digitale billeder og 24-bit separationer, osv. Nu når professionelle scannere, såsom den superb'e JX-300, findes til Amiga, er målet ikke langt væk. Men, så længe man ikke kan bruge virtual-memory-systemet, og man stadigvæk mangler mulig-

heden for at descreene i Scanlab-softwaren, så er der næsten umuligt at lave *ubegrænset* professionel DTP.

I pris/kvalitet scorer JX-300 meget få points, *ikke* på grund af hardwaren, men på grund af softwarebegrænsninger. På den anden side ville alle scannerne være velegnede til Amiga Video, selvom at købe JX-300 nok ville være at overdrive - istedet for at købe en JX-300 til Videoproduktion, kunne du købe en Videotoaster, og samtidigt have penge tilovers. Videotoasteren har skabt *standard* mht. Amiga videodigitizing, og fåes inkl. 24-bit tegneprogram og 3d-software.

Så er der den fantastiske JX-100 - arbejdshesten, alle har råd til. Denne lille juvel klarede sig ærefuldt gennem alle tests, og den kan anbefales med megen ros for pris/kvalitet-forholdet - uden dog at man skal glemme dens begrænsninger.

Golden Image håndscanneren er en fremragende løsning, med suveræn software og dokumentation. Hvis du kun har brug for s/h-grafik, er denne scanner et prisbilligt "must".

Og Mikrotek? Medmindre du har en custom-driver, der kan styre maskinen på Amiga, så kan den ikke bruges, uanset hvad man måtte mene om pris/kvalitet.

Bortset fra softwareapplikationer, hvilken scanner er så den bedste? Tja, hvis hardwaren i sig selv var den afgørende faktor, så måtte det blive JX-300. Dens evne til at scanne farve-ægte billeder korrekt første gang, er en bemærkelsesværdig bedrift.

Men selvfølgelig, valget er dit.

Fakta:

Golden Image HandScanner,

Pris: 2400 kr., inkl. software: "Touch Up".
Alcotini, tlf.: 86 22 0611

Sharp JX-100,

Pris: 7295 kr., inkl. software: Scanlab-100

Sharp JX-300,

Pris: 48800 kr., inkl. software: Scanlab-300
Nikita Data A/S, tlf.: 80 81 52 11

Mikrotek MSF 300-Z,

pris: 26000 kr., inkl. software: ColorStudio og ImageStudio Apple, tlf.: 33 14 1210

Skema til Scanner-testen:

	Sharp JX-100	Sharp JX-300	Golden Image HandScanner	Mikrotek MSF-300Z
Pris (inkl. moms)	9995 kr.	39995 kr.	2400 kr.	26000 kr.
Bemærkninger	God. Transportabel. Semi-professionel DTP. Ekstrem langsom. Begrænset opløsning. Scanner kun til RAM. Enestående software. Et godt valg til video.	For dyr. Naturlige farver. Scanner kun til RAM. Installation af GRIP-kort nødvendigt. Kun til A/2000/A3000. Enestående software.	Billig. God til meget. Enestående software. Høj opløsning. Kun s/h og gråtoner	Største scanner-område. Kan reducere eller forstørre billedet ved scanning. Fremragende software (inkl. tegneprogram). Kun Macintosh og PC.
Minimumskrav	1 MB A500	1 MB A2000	1 MB A500	1 MB Mac SE/30
Maksimum opløsning	200 dpi	300 dpi	400 dpi	300 dpi
Pixel tæthed	1, 4, 6, og 18 bits	1, 4, 6, 8, og 24 bits	1, og 4 bits	1, 8, og 24 bits
Scan modes				
Dithering	ja	ja	ja	ja
Gråskala	ja	ja	ja	ja
Farve	ja	ja	nej	ja
Skærmopløsning	Alle Amiga formater	Alle Amiga formater	Sort/Hvid, 16 Gråskala	op til 2550 X 4200 pixels
Maksimum scannerområde	3,9 X 6,3	8,5 X 11,5		8,5 X 14
Interface	seriel	GPB kort	Parallel	SCSI
Software inkl.	Scanlab 100	Scanlab 300	Touch Up	ColorStudio, ImageStudio
Specielle muligheder				
Scanning til disk	nej	nej	nej	ja
"Cropping"	ja	ja	ja	ja
Pre-scan reskalering	nej	nej	nej	ja
Realtime preview	nej	ja	nej	nej
Filformat				
IFF	ja	ja	ja	nej
EPS	nej	nej	ja	ja
TIFF	nej	nej	ja	ja
MacPaint	nej	nej	ja	ja
IMG	nej	nej	ja	nej
PICT	nej	nej	nej	ja
Vægt	1 lb			24 lb
Knapper på scanner	ingen			ingen
Garanti	12 måneder	12 måneder	Kontakt Alcotini	6 måneder
Producent	Sharp Electronics Sharp Plaza Mahwah, Nj 07430 USA	Sharp Electronics Sharp Plaza Mahwah, Nj 07430 USA	Kontakt Alcotini	Mikrotek Lab. 680 Knox St. Tohance, CA 95052 USA (213) 321-2121



- EURO-TRADE - HELE DANMARKS AMIGA CENTER

Alle vore priser INCL. MOMS • Postordresalg til hele
norden • Forbehold for fejl i Annoncen
Finlandsgade 25 • 8200 Århus N
Tlf: 86 16 61 11 • Fax: 86 16 61 02 • Giro: 8 19 51 02

☆ AMIGA 500 ☆ MONITORER ☆

Amiga 500 incl. ekstra disk's med virus checker og 5 spil **3695,-**

☆
Amiga 500 Stealth figther-kit. Et top underholdnings sæt
til den nybagte ejer af en Amiga 500. Der medfølger F19 stealth fighter flysimulator + pilot
hat og T-shirt + 1 lækkert Apache joystick + 5 andre spil **4495,-**

☆
Amiga 500 starterkit. Den perfekte begynder pakke indeholdende
A500, mus, internt disk- drev, Kindwords 2.0 professionelt dansk tekst behandling med
stave kontrol, Fusion Paint tegne program og 3 kvalitets spil. **4495,-**

☆
Ekstra Tilbud!!! Ved køb af en af de ovennævnte pakker tilbyder vi dig
en SUPER 10 spil's pakke med ene fuldpriis titler værdi 2950 kr for **Kun 495,-**

☆
Tv modulator til brug med alm. tv **295,-**

☆
Philips Tv tuner se tv på din monitor **995,-**

☆ EURO-TRADE ☆ ☆ DISCOUNT ☆

512 KB RAM MED UR **319,-**

☆
MAXIMEM MED 512 KB **695,-**

☆
2/8 MB RAM A2000 **1995,-**

☆
RAM KREDSE 1/2 MB **249,-**

☆
**3,5" EKSTERNT AMIGA DISK
DREV MED AFBRYDER** **795,-**

AMIGA 500 PC KOMPATIBEL!

KCS POVER PC BOARD KOMP-
PLET TURBO PC'ER TIL DIN A500
MED 1MB RAM OG UR PÅ
PRINTET. KAN OGSÅ FUNGERE
SOM ALM. RAM UDV. SOFTWARE
OG MANUAL PÅ DANSK. REKVIR-
ER UDFØRLIG BESKRIVELSE.

Bemærk 1 MB ram på kortet og
der medfølger komplet MS-Dos
software. **2995,-**

AT-ONCE PC AT kort til AMIGA 500

Brug din Amiga som en ægte PC AT
286 computer. Bemærk der medføl-
ger ikke MS-Dos. Køber bedst når
Amigaen har 1 MB ram. Ring og få
tilsendt info ark.

2995,-

Amiga Software! AMIGA T- SHIRT

100% Bomuld med 4 farvet Amiga
logo og »Amiga Freaks do it
better« tekst på bagsiden, og
Amiga Pirate logo på brystet.

Kun kr. **99,-**

☆ PC 10 CHOCK PRISER ☆

Hvorfor købe PC kort til din Amiga når du kan få den ægte vare
til samme pris. Commodores PC10 III Turbo PC XT 9,54 Mhz,
640 kb ram, realtime ur med batteri backup, med indbygget 5,25"
og 3,5" diskette-station og 14" paperwhite monitor. Ms-Dos og
GV Basic medfølger. Med garanti danmarks laveste pris.

☆☆☆ Kun 4495,- ☆☆☆

SUPERPRINTER TILBUD

COMMODORE MPS 1224C

Professionel frekvalset 24 nåls farve business printer med udskrift i ægte brev kvalitet til under
halv pris. Printeren er upåslidelig og skriver med 220 tegn/sek. Rekvirer informationsark.

Før pris 13020,- Tilbud **6093,-**

Bemærk! Begrænset antal haves.



Harlequin framebuffer

Glædeligt nyt til alle animatorer, designere og videofolket end-
elig er framebuffer/grafik kortet her til Amiga 2000/3000. Ud-
konkurer STOs paintboks på din Amiga. 16.777.216 farver,
24/32 bit pr pixel, maks skærm opløsning 910 x 576, fuld
overscan, genlockbar og broadcast kvalitets output. Kom ind
og få den demonstreret i vores butik, eller ring og få tilsendt
udførlig materiale og prislister.

Forhandlere søges.

☆ Philips monitorer til ☆ ☆ Danmarks billigste pris. ☆



8833 II stereo farve monitor **2295,-**

8833 II Artist udgaven **2295,-**

Bemærk skærmene leveres med kab-
ler. Spar imellem 400 og 700 kr.

Få 2 MB chip-ram i din A2000

Ring for info og pris.

DIGIVIEW 4.0 GOLD

Giver dig mulighed for at digitali-
sere billeder og genstande. Bille-
derne kan bagefter forsynes med
spændende effekter i f.eks. Deluxe
Paint III. DigiView laver perfekte
farve-billeder med et S/H camera.
Nyt i version 4.0: Det umulige er
sket! 4096 farver samtidig i Højop-
løsning!

1895,-

S/H VIDEOKAMERA **2995,-**

Automatisk RGB SPLITTER

Giver dig mulighed for at bruge dit
farve VHS videocamera. Fuldauto-
matisk. NYHED! Nu også med
S-VHS indgang. **2495,-**

Professionelle fotostande til
montering af camera og DigiView.

GRAVIS MOUSES- TICK *Er det en mus eller er det et Joystick!!?*

Fuld programmerbar og indstillelig:

- Mange forprogrammerede indstillinger.
- Hundredevis af skærmens indstillinger, kan let laves.
- Fuld menustyret for let programmering.
- Direct Tracking med eller uden autocentering.
- Variabel hastighed og acceleration.
- Fuld mus emulation.
- Fuldskærmens superlækkert specialgummibeklædt joystick, med indbygget knap.
- Joystick-er strømløst, med 8 indstillinger for bevægelsesdiametre og strømløst.
- 3 uafhængigt programmerbare micro-switch freknappe.
- MouseStick kontrolmed, med indbygget microprocesssor og 16k ROM.
- LCD til Menu valg og status display.
- Indbygget RAM til at gemme opsætninger.
- 1200 punkters opløsning.
- Ægte optoelektronisk digitalt system, for ekstra pålidelighed og precision.
- Fuld emulation af normale joysticks.
- Kompatibel med alle skærmstyrer.
- Præcis og akkurat bevægelse.
- Let at opgradere med nye features.
- Eksem langt kabel.
- Udførlig manual og garanti.

Vejl. udsalgspris kun
895,- incl. Moms.

Forhandler søges!

Musik & Lyd

Stereo Synthesizer

Kawai MS710, 10 toners polyfoni,
49 tangenter, 24 forprogrammerede
lyde, mulighed for 576 forskellige
lyde, 24 forskellige rytmer, 4 trom-
me pads, Pitchbender, stereo cho-
rus, vibrato, 19 trommelyde, One
finger Ad-Lib, MIDI, Mini sequen-
cer. **1995,-**

Udover denne kan vi levere hele
Kawai's produktortiment af pro-
fessionelle musikinstrumenter og
lydstyr.

MIDI interface

Tilslutning af MIDI udstyr -
Keyboard, Trommemaskiner, syn-
thesizere osv.
Midi Out - Midi In - Midi Thru
695,-

MIDI kabler

Korrekt tilpassede midikabler til
vore og andres MIDI interface .
3m. **95,-**

Lyd digitalisering

Alcotini stereo lydsampler **795,-**

Lyd-pakke med Alcotini sampleren,
HIFI mikrofon, stereo mixerpult og
Perfect Sound samplingssoftware
1895,-

Printere:

Alle printere leveres med kabel, farvebånd og driver disk.
Commodore Mps 1230 1695,-
Commodore Mps 1550 color 2495,-
Commodore Mps 1270 inkjet 1995,-
Commodore Mps 1224c color 6095,-
Nec P2+ 24 nits printer 3795,-

Vi fører alle de nye STAR printere til laveste dagspriser, incl. DK manualer. Ring for pris og info ark.

Amiga 500/200 Tower

Få et komplet Tower kit til din Amiga. Virkeligt gennemført kabinettet er tilpasset Amiga printet, alle kabler skrues med videre med. Intet andet værktøj end 1 skruetrækker er nødvendigt. Til Amiga 500 modellen kan der leveres forskellige ekspansions print med ekstra A500 DMA slots eller A2000 udvidelses slots. Separat tastatur boks til A500 fås også. Ring og få tilsendt brochure og pris materialer.

Nu på lager!!!

AdSpeed

Et 14,2 MHz processor accelera-torboard til din Amiga der fordobler clock frekvensen. Kortet har en 32 Kbyte datacache. Dette bevirker en hastigheds forøgelse på 2-20 %. Til forskel fra Rossmillers Tornado kort er her ingen kompatibilitets problemer. Ring for info ark. 2795,-

Flicker Fixer til A500/1000/2000

Dette kort giver dig mulighed for at køre highres interlaced på din Amiga. Supporterer fuldt overscan, ægte pal version. Rekvirer info ark.

Kun 3895,-

38400 BAUD MODEM

US ROBOTICS COURIER HST HIGH-SPEED MODEM.

Den nyeste udgave af dette bestsel-lermodem sender og modtager med op til 38400 baud i V42 mode. Det er selvfølgelig lige så nemt at betjene som et almindeligt modem. Det er ikke uden grund at US Robotics med mere end 1.000.000 solgte modems idag er en verdens standard.

Tilbud **6295,-**

ULRIK...

...garanterer dig landets hurtigste reparationstid. Hos os er der ikke 3 ugers ventetid på reparationer. Autoriseret Commodore værksted med faguddannede personale. Reparationer udføres på alt Commodore udstyr til konkurrence dygtige priser.

SUPRA MODEM

Stort prisfald
SUPRAMODEM 2400

Et rigtig godt kvalitets MODEM med 2400 baud dataoverførsel og alle de funktioner, man kan få brug for. Passer til alle Amiga og PC computere.

Nu kun **1195,-**

INTERNT MODEM TIL AMIGA 2000.

SupraModem 2400zi sparer dig for extra bordplads og du slipper for at hvide MIDI-interface og andet, der bruger din serielle port, ud hver gang, du skal bruge dit MODEM.

- Mulighed for at koble op til 5 forskellige 2400zi MODEMs i en Amiga, til brug på f. eks. BBS'er med flere telefonlinjer.
- Du kan bruge din serielle port samtidig med at du bruger dit 2400zi.
- Svarer i funktion til SupraModem 2400.

Kun **1495,-**

DANMARKS STØRSTE UDVALG I AMIGA BØGER

Vi har hele serien fra Abacus. Det nye Commodore udviklingsnet og masser af danske Amiga bøger. Ring og hør nærmere.

Pris eksempler:
Printers inside and out 399,-
Amiga Companion 299,-
Desktop video guide 299,-
Dos quick reference guide 149,-
AmigaDos Cui 1.3 DK 249,-
Amiga machine language 248,-

Diskdrev:

3,5" ekstern diskdrev 795,-
3,5" Golem med trackdisplay 1495,-
5,25" ekstern diskdrev 1495,-
5,25" Golem med trackdisplay 1845,-
Internt 3,5" diskdrev til A2000 749,-

Diverse hardware:
Amitech kickstart omskifter 299,-
Amitech multi bootselector 175,-
Am. bootselector 400 - d71 96,-
Multiplexer kabel 5 meter 148,-
Multiplexer kabel 10 meter 198,-
Egrombrænder A500 1195,-
Trackdisplay til A2000 495,-
Monitor fødder fra 178,-
10 stereoledere til alle Amiga 385,-
Videon digitizer 3295,-
Digiview 4.0 Gold 1895,-
RGB splitter VHS og SVHS 2395,-
Akutoni samplesampler 795,-
Midi interface 695,-

Diverse tilbehør:

Lækker støvlig til A500 148,-
Støvlig til A500 i slagfast plast 125,-
Disketteboks 3,5" til 100 stk. 99,-
Disketteboks 5,25" til 100 stk. 99,-
500 stk. disketteboks endelse bærer 150,-
Printerstander fra 198,-

Mus og tilbehør:

Tridlin infarød mus kun 995,-
Golden Image mus 299,-
Golden Image optisk mus 595,-
Musholder 38,-
Museumatte 58,-
Museumatte omskifter imellem mus og joystick 395,-

Joysticks:

The Arcade 249,-
Zipstick Professional m. autofire 299,-
Wico Redball 329,-
Wico Redball 329,-
Quickshot med biogrip 148,-
Cruiser 260,-
Konsol Navigator 240,-
Terminator 150,-
Advanced Gravis Switch Stick, verdens bedste joystick, program merbar, autofire, kardskud op-hæng, variabel fødsel i grebet 399,-

☆ NYE PRISER PÅ SUPRA'S ☆ ☆ SCSI II HARDDISKE ☆

Supra køber du selvfølgelig hos den autoriserede importør med eget service værksted.

Amiga 500:

Supra XP 500 harddiske gennemført bus og gamesvitch, plads til 8 MB ram, autoboot under kickstart 1.3

52 MB Quantum LPS/ 512 kb ram **4995,-**

105 MB Quantum /512 kb ram **7995,-**

Amiga 2000:

Lynhurtig SCSI II controller, kan styre op til 7 devices, lækkert software, ekstern SCSI bus.

52 MB Quantum LPS **3995,-**

105 MB Quantum LPS **6495,-**

Supra hardcard tilbud:

84 MB Seagate ST1096N, 24 ms.
32 MB Seagate ST138N

KUN 4995,-
KUN 2995,-

PRISFALD PÅ ☆ AMIGA 3000 ☆ RING OG FÅ TILSENDET BROCHURER OG PRISER. A3000 ER LAGERVARE.

Golden Image håndscanner

400 dpi opløsning og 64 gråtoner. Der medfølger scanne og redigerings software. Justering for lys og kontrast.

2395,-

Stort prisfald på Amiga 2000 og originalt tilbehør. Commodore har gjort det igen sænket prisen til det ekstreme for erhverv, studerende og undervisere.

COMMODORE AMIGA 2000

Den aller stærkeste computer til prisen. 4096 farver, 4 digitale lydkanaler, 1 MByte RAM, 880 KByte 3,5" drev. Med i prisen følger Commodore 1084 farve monitor, tastatur, mus, MicroSoft BASIC og operativ system.

Markedspris 12075,- Studiepris 10300,-

Commodore 2058 RAM udvidelseskort

Commodores eget 8 MByte RAM kort. Leveres med 2 MByte.

Markedspris 2665,- Studiepris 2395,-

Commodore A2090 Harddisk sæt

Commodores A2090 harddisk sæt leveres i enten 20 eller 40 MByte størrelser, plads til 2 MB ram.

Markedspris 3895,- Studiepris 3500,-

A2092 - 20 MByte
A2094 - 30 MByte plads til 2 MB ram.

Markedspris 6100,- Studiepris 5490,-

Commodore PC kit

PC kit'en består af en IBM PC kompatibel computer til indbygning i Amiga 2000. Der eksisterer to modeller: A-2088, som er PC-XT kompatibel og A-2286, som er PC-AT kompatibel. A-2088 leveres med 512 KByte RAM og et standard 5,25" PC diskdrev. A-2286 leveres med 1 MByte RAM og et standard PC-AT 1,2 MByte 5,25" drev.

Markedspris 3172,- Studiepris 2855,-

A-2088
A-2286

Markedspris 6650,- Studiepris 5985,-

Commodore internt Genlock

Det perfekte genlock til hjemme videoproducenten. Sikker internt i Amiga 2000. Har omskifter mellem computer, video eller kombinations signal.

A2301 2430,- 2190,-

ACTION REPLAY MK II !!!

Den nyeste og sejeste version, et bjerg af nye finesser med DK manual. Til Amiga 500 **1199,-**
Amiga 2000 **1299,-**



CDTV'en er på Banen!

Amiga CDTV'en er endnu ikke ude i butikkerne i Danmark, men det er den til gengæld i USA, hvor vores korrespondent har haft fingrene i "dyret". Samtidigt er der mere nyt om software, der er klar til CDTV'en.

Af Marshal M. Rosenthal, USA



CD-ROM er efterhånden ved at blive en af de ting som alle taler om, men som få har. Ideen bag CD-ROM er ret simpel - at kunne få adgang til megabyte og atter megabyte af information fra et lagringsmedie (CD), kombineret med kvalitetsstereolyd, digitaliseret tale og billeder. Ting som hidtil har krævet uhyrlige mængder af plads på vore disketter og harddiske. Ser man et øjeblik bort fra dette, er et CD-ROM drev i realiteten et enkelt redskab, og faktisk ikke andet end et alternativt diskdrev, som dog er fantastisk brugbart, da det kan håndtere op til 550 MB data - en mængde der svarer til ca. 700 disketter!

Commodores nye bud på dette CD-ROM drev bliver markedsført under navnet CDTV, og Commodores største udfordring er, hvorledes man får udbredt budskabet om, at denne maskine er

Forkortelsen CDTV står for "Commodore Dynamic Total Vision". På maskinen finder du et videostik, hvis du senere skal have genlock og lignende sluttet til. Der er også en DMA-port for SCSI og LAN tilslutninger. CDTV bruger Kickstart 1.3, med 1 MB RAM - Foto: Marshal M. Rosenthal NYC

langt mere end blot et diskdrev, til den store del af befolkningen. Altså dem, der endnu ikke har stiftet bekendtskab med computere i al almindelighed, og som måske stadig lider af "computerangst". Dette er jo f.eks. langt fra tilfældet med kassettebåndoptagere og videomaskiner, som

folk har taget til sig og vænnet sig til.

Commodore må derfor prøve at gøre CDTV'en mere brugervenlig på linie med en video, for at få den skubbet ud til denne gruppe af forbrugere, - og det skal ske hurtigt, for Philips pulser ligeså stille med deres egen

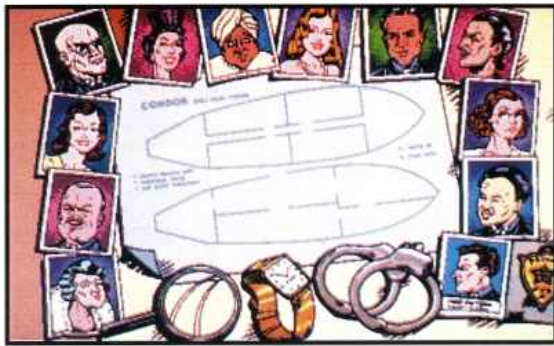
version af CD-ROM-mediet. Da denne ikke vil være kompatibel med Commodores, er krigens altså så småt begyndt.

CD-krigen

Hvem kommer først? Commodore har allerede tabt det første slag i denne krig, eftersom at den lovede introduktionsdato, i november 90, blev udskudt.

Det stærkeste kort, Commodore har på hånden, i denne krig mellem giganter, består af en enkelt person; nemlig Nolan Bushnell, skaberen af "PONG", og grundlæggeren af Atari. Som daglig leder af Commodores nye "Interaktive consumer products division" mener Bushnell, at den nye CDTV er smart, let at bruge, og et af de nye apparater der kommer til at præge dagligstuerne rundt omkring, på samme måde som f.eks. stereoanlæg.

Figur 1: "Condor" på CDTV'en



Det er de nye titler som "Sherlock Holmes" og "Condor" der virkelig viser potentialet i CDTV'en. "Condor" (skærbillederne stammer herfra) er baseret på et hav af valg af faste skærbilleder. Muligheden for at skifte fra store menuer, plus de store mængder grafik og lyd, sørger CDTV'en for, og alt hvad du behøver, er bare at putte CD'en i maskinen - Foto: Marshal M. Rosenthal NYC

gene og videomaskinerne har gjort det tidligere. CDTV'en tilbyder computerkraft uden at besværet og problemerne følger med, og det vil nok falde i mange smag.

CDTV'en er "multimedia" så det batter, der kombinerer lyd, grafik, video og tekst, og Bushnell mener, at "CDTV'en for alvor vil ændre den måde som folk lærer og underholdes på - det er virkelig 90'ernes nye medie!"

Forkortelsen CDTV står for "Commodore Dynamic Total Vision". Maskinens udformning ligner til forveksling en almindelig CD-maskine, - en aflangt sort kasse, skønt at CD'en indsættes via en lille kasse, fremfor en skuffe der åbner sig, som vi er vant til ved andre CD-afspillere. Der bliver absolut ikke slået på tromme for, at det faktisk er en Amiga 500 der sidder indvendigt (med 1 MB ram), styret af en trådløs fjernbetjening med joystick på, og en række andre knapper til at styre systemet. Man skal bare slutte det til sit

TV-apparat, lyden til stereoanlægget og man er kørende!

Godbidder indeni

Men man bør vide, at der er andre "godbidder" at finde indeni, såsom et "intelligent" videostik, hvis du senere skal have genlock og lignende sluttet til. Der er også en DMA-port for SCSI og LAN tilslutninger. CDTV bruger Kickstart 1.3, med 1 MB RAM. Forskellen fra Amigaen findes i CD-mekanismen, som har en gennemsnitlig accesstid på 5/10'ende dele af et sekund.

Det er relativt langsomt, hvis man sammenligner det med f.eks. en harddisk (accesstid her er på kun 28 milisekunder!), men meget hurtigere end access-tiden fra en floppydisk.

Lydkvaliteten er selvfølgelig super - men det manglede jo også bare, da mediet her er en CD! Dem der styrer alt stereo og TV med bare En fjernbetjening, har udsigt til en skuffelse. Her kan CDTV'en ikke være med, da Commodore har udstyret den

med et høj-hastigheds infrarødt-system, som ikke er kompatibelt med noget som helst andet på markedet.

Spilelskerne vil nok finde trackballen uundværlig som ekstratilbehør. Mange vil foretrække at bruge denne, da den reagerer hurtigt og har en arkadefølelse.

Af yderligere ekstratilbehør kan nævnes et infrarødt joystick, MIDI-interface, keyboard, two-player infrarødt interface, modem, printer og selvfølgelig et floppy drev. Udover trackballen har jeg dog kun set joysticket og MIDI-interfacet. Priserne for alt det ovennævnte udstyr ved man endnu ikke noget om; - det må forblive rent gætteværk.

Gamle Amiga-ejere ikke glemt

Mens denne udvikling har været i gang, er der mange Amigaere der har været knytte over, at skulle betale mellem 6.000 og 7.000 kr. for at få CD-ROM muligheden. Ganske forståeligt, da

man jo i forvejen har alt Amiga-udstyret. Disse vil nok glemme deres surhed, for i sommeren 1991 vil man kunne erhverve sig et enkeltstående CD-ROM drev, som er kompatibelt med resten af CDTV-systemet. Det består af en slank skoæske-lignende kasse, som man sætter direkte i siden på Amigaen (busporten). CD-ROM'en opfører sig fuldstændigt som sad den indvendigt i CDTV'en (hvor musen erstatter den infrarøde fjernbetjening), og alt sker fuldstændigt som var det en rigtig CDTV. Prisen for denne enhed forventes at blive på ca. 3500 DKR. Der kommer også en version på et kort til A2000 og A3000 ejerne, men det ligger lang ude i fremtiden endnu, og sikkert først når Commodore har skubbet CDTV'en ud i mange små hjem verden over.

(Du kan læse mere om CDTV'en i DNC. nr. 7/8-90, 10/90 samt 3/91)

Figur 2: Spil

Hvilken slags software kan man så få til CDTV'en? Svaret er faktisk mangetydigt, selvom udbudet i starten nok vil være lidt kedeligt for inkarnerede Amiga-ejere.

"Defenders Of The Crown" ser godt ud og lyder godt. Husk på, at folk, der idag ikke har computer, højst sandsynligt ikke har set dette spil før! Man styrer dette spil ligesom på Amigaen, forskellen er blot den infrarøde fjernbetjening. Følelsen er selvfølgelig identisk; - husk på at trods alt der sidder en Amiga indeni CDTV'en.

Der er også undervisningsprogrammer og "tænkespil", og gamle hits som f.eks. "Battle Chess", og nye "klassikere" som "The case of the curious Condor", "Sherlock Holmes" og "Consulting Detective". Lær også tysk med "Hello Freunde" eller læs "King James Bible" og kig i "World Vista Atlas".

I børnekategorien finder vi blandt andet "The coloured Animation Book", "Tale of Peter Rabbit" og (min favorit) "Scary Poems for Rotten kids". Når du er blevet træt af "Barney Bear Goes To School" kan du tage dig et hurtigt spil "Thexder" eller "Pacmania".

Når maskinen bliver lanceret offentligt, vil der være et godt stykke over 30 titler at vælge imellem, og inden årets udgang vil der være 100. Prisen for disse titler er endnu ikke offentliggjort, men de vil højst sandsynligt koste omkring 350 kr. pr. titel for de enkle programmer, og op til en ca. 1500 for de store programmer.

Det er de nye titler som f.eks. "Sherlock Holmes" og "Condor" der virkelig viser potentialet i CDTV'en. "Holmes" bevæger dig rundt i London med digitaliserede billeder af de faktiske bygde, og detektiven og hans kolleger og fjender.

Animationen er rimelig god og lyden excellent. (Læs videre).

"Condor" er baseret på et hav af valg af faste skærm billeder, men igen er lyden også



Det er de nye titler som f.eks. "Sherlock Holmes" og "Condor" der virkelig viser potentialet i CDTV'en.

i top her. Muligheden for at skifte fra store menuer og store mængder grafik og lyd er ikke ny, men det har hidtil krævet kæmpe harddiske og laaang accesstid, og alle de ulemper der følger med dette, heriblandt bare det at installere hver enkelt program.

CDTV'en gør alt dette for dig, og alt hvad du behøver, er bare at putte CD'en i maskinen.

Dertil den lækre stereolyd, der lægger alt andet bag sig. Amiga-producerede lyde er også ekstremt gode, og man skal ikke vente på at sekvenserne loader ind længere. Fabrikkerne af CD'erne kan nu også lægge digitaliserede lyde på CD'erne i en kvalitet, hvor ikke engang Amigaen kan være med længere, på grund af restriktioner i CPU'en og RAM'en.

Selvfølgelig bliver vi nødt til at huske på, at et program der f.eks. skal lære dig at tale et sprog, må have lydsiden iorden. CDTV'en klarer dette som en mis, og oplevelsen er både lækker og smertefri. (Forestil dig iøvrigt at gøre dette på Amigaens indbyggede syntetiske stemme- AARRGH!) De rigtige videobilleder mangler stadig. Det er mest små vinduer i øjeblikket, når det kommer til rigtige digitaliserede eller rigtig videogengivelse. De animerede sekvenser ligner, og føles stadig som en Amiga - naturligvis.

Commodore har planer om at gøre CDTV'en kompatibel med "The Moving Picture Expert Group" - fuldskræms- og bevægelsesstandard, når denne standard er helt færdig. Selvom Commodore aldrig vil indrømme noget, har jeg fra en pålidelig kilde fået at vide, at der netop har været en demonstration af "fuldskræms animation" fra en tredieleverandør. Så de er altså igang med tanken, og det vil sandsynligvis komme når først maskinerne er solgt i en stort antal.

Desk Top Præsentation Scala

Har dit firma brug for grafisk præsentation,
har antenneforeningen brug for et slideshow
eller vil du blot vise dine grafiske udskejelser
på en professionel måde -
så er valget nu blevet noget lettere.

Af Bo Jørgensen

SCALA fra The Digital Vision Software Design Group er et meget flot præsentationsprogram. Og så er det oversat til dansk. Det er dejligt at se, at der er en udvikling igang med at oversætte programmer. At oversættelsen ikke er helt gennemført er kun en bagatel. Grafisk set er Scala en rigtig lækkerbidsk. De forskellige menuer er meget stilfulde, med klare

farver og symboler. Det er en fornøjelse at se, hvordan der er blevet kælet for dette program's layout. Efter nærmere gransken i programmet dukker navnet Bjørn Rybakken op. Det er det er manden bag grafikken, og hvis man kender lidt til hans evner indenfor computergrafik, så er det ikke så mærkeligt at dette program's grafiske layout springer een i øjnene.

Hvad kan Scala?

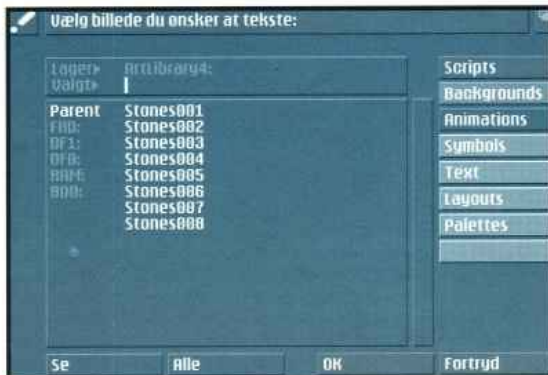
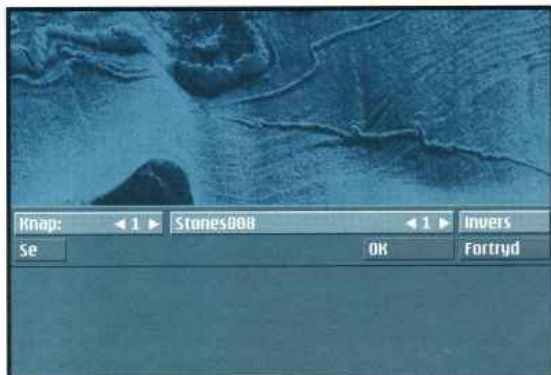
Een ting er indpakningen, men hvad med indholdet? Som før omtalt er Scala et præsentationsprogram. Det vil sige et program, der kan vise en lang række billeder og animationer. Udover blot at fungere som en fremviser er det også muligt at skrive tekster og vælge nye baggrunde. Men hermed er ikke alt sagt om Scala. Scala kan

også bruges interaktivt. Ligesom CanDo og AmigaVision er det muligt at opbygge et helt net af menuer og undermenuer, så man kan bevæge sig rundt imellem billederne ganske efter behov.

Typer og baggrunde

Scala består af hele 9 disketter. Udover hovedprogrammet er der

Scala præsentationsprogram



Scala er et præsentationsprogram, der kan vise en lang række tekst, billeder og animationer, og som ville være perfekt, f.eks i undervisningsøjemed.

ScalaPlayer og ScalaPrint. De sidste 6 disketter er fyldt med baggrunde, symboler og skrifttyper i varierende størrelser. I alt 17 forskellige typer i størrelser fra 13 punkter til de helt store på 114. Symbolerne eller Brush'ene er ligeledes i mange størrelser og former. De kan hentes ind på et baggrundsbillede, ganske som det er tilfældet med tekster.

Baggrundene er et kapitel for sig. De enkelte billeder er meget forskellige, men fælles for dem alle er kvaliteten. Motiverne spænder vidt ligefra naivistisk kunst, papirmaterialer, stenarter, high-tech over til diverse tekstilmaterialer. Hvis disse baggrunde ikke rækker, kan man selv lave nogle i f.eks. Deluxe Paint. Det samme gælder med symboler.

Brugervenlighed

Scala er meget nemt at arbejde med. Når programmet er lagt på

harddisk, det klarems nemt med et klik på 'Scala install', kan det første produkt laves. Det første man skal gøre er, at vælge hvor de forskellige skrifttyper, animationer, baggrunde og scripts skal importeres fra. Når billedet er hentet i systemet, er der derefter mulighed for enten at gå videre med et nyt billede eller at skrive en eller anden tekst på billedet. Man kan importere en tekstfil, eller man kan skrive teksten direkte på baggrunden. Når typerne er valgt, kan man gå videre, og vælge de mange andre forskellige layoutmuligheder som programmet har. 3D mode on/off, valg af farver, skygger, måde hvorpå teksten (symbolerne) præsenteres (wipes) og om produktet skal være interaktivt. Dette er blot nogle få af de muligheder der er, når de enkelte billeder skal editeres. Når dette er klaret, kan en ny baggrund hentes og ovenstående kan gentages.

Wipes

Hvis man ønsker lidt ekstra krydderi på showet, er der en lang række wipes-muligheder. Wipes er den måde billedet fremkommer på skærmen. Scala har 52 forskellige wipes, så det skulle være muligt at lave en forestilling med en masse forskellige effekter. Et punkt hvor Scala specielt udmærker sig, er måden den skifter palette på. Billeder med forskellige paletter smyger sig langs om ind (hastigheden kan ændres) i hinanden uden nogen form for farveflimmer.

Der er ikke ret meget negativt at sige om Scala, det skulle lige være det faktum, at den ikke på nogen måde beskæftiger sig med lyd. CanDo, AmigaVision og Elan Performer 2.0, som også hører til i multimedia klassen, har muligheden for at indbygge en lyddimension i de forskellige billedklip. Det kunne være interessant at vide,

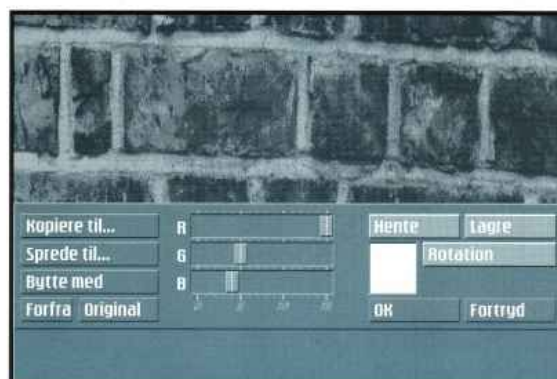
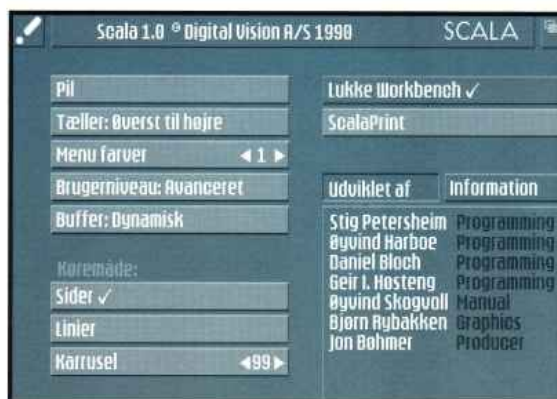
om der er planer om opdateringer i nærmeste fremtid.

Ellers må det nok siges, at Scala er en milepæl indenfor præsentation. Det er utroligt let at arbejde med. Efter en times tid er man faktisk inde i programmets tankegang, og med lidt hjælp (det er faktisk ikke nødvendigt) kan man på utrolig kort tid lave et meget spændende, afvekslende og professionelt produkt. Ingen tvivl om at dette vil kunne bruges af forretningsdrivende til at vise nye produkter, eller af antenneforeninger som har mulighed for at udnytte en tv-kanal til lokale informationer. Mulighederne er uendelige.

Fakta

Pris 4874,- kr,
Graffiti Data, Tlf.: 86821855

Scalas baggrunde og skrifttyper



Der er 17 forskellige skriftstørrelser i Scala, og et væld af baggrunde, symboler og skrifttyper, der alle kan indsættes efter behov og lyst.

De medfølgende baggrunde er tegnet af den kendte grafik-mager, Nordmanden Bjørn Rybakken. Og kvaliteten er "ikke" at kimse af. Man er dog ikke tvunget til at bruge hans baggrundsbilleder, da man selv kan lave nogle i f.eks. DeluxePaint, og så hente ind.

Ingen gør det bedre...



Ring og hør om vores nye 8-timers service garanti!

I Maj måned har vi en række gode tilbud til dig -



22 MHz 68030 kort
Normalpris 10.495,-
Intro-rabat 500,-
Intro-pris 9.995,-

33 MHz 68030 kort
Normalpris 20.795,-
Intro-rabat 1.800,-
Intro-pris 18.995,-

SERIES II 68030 kort:

GVP's nye 22 og 33 MHz acceleratorkort leveres med hhv. 1 og 4 MB RAM. Begge kort har indbygget SCSI controller og plads til 1 SCSI harddisk på kortet.

A500-HD8/40
Normalpris 6.495,-
Maj md. kun 5.695,-
Du sparer 800,-

Men husk: den der kommer først til mølle....

A2000-HC8/105+
Normalpris 7.595,-
Maj md. kun 6.595,-
Du sparer 1.000,-

A2000-RAM8/2
Normalpris 2.395,-
Maj md. kun 2.295,-
Du sparer 100,-

A2000-HC8/52Q
Normalpris 5.795,-
Maj md. kun 5.695,-
Du sparer 100,-

Forbehold f. udsolgte varer.

Autoriserede forhandlere:



- EURO-TRADE -
HELE DANMARKS
AMIGA CENTER

Finlandsgade 25, 8000 Århus, Tlf. 86 16 61 11



ALCOTINI
HARD & SOFTWARE APS

Lyshøj 10, 8520 Lystrup, Tlf. 86 22 06 11



ND Lavpris A/S

Trekronergade 149, Valby, Tlf. 80 81 52 11

Vi tager forbehold for prisstigninger samt fejl i annoncen. Alle priser er vejl. incl. moms, excl. fragt og ekspedition. Tilbud gælder kun i Maj md.

GALLERY

Af Marlene Diemar Sherar



Tramp

Puha! Det at være valgt som Gallerys redaktør, kan være lidt af en opgave. Dersom I ikke aner hvilke bjerge af indsendte disketter der ligger på mit skrivebord, når jeg skal udvælge de 5 heldige, kan det mildt sagt være umuligt for jer at forestille, hvilke pinsler jeg skal igennem. Jeg bliver derfor nødt til at bruge udelukkelses metoden som sidste instans, hvilket kan synes en smule unfair, da de fleste læsere har gjort et pænt stykke arbejde og dermed også fortjener en plads her på siden.

Hvorfor fortæller jeg nu alt dette?

Simpelthen for at I skal blive ved med at indsende billeder også på trods af diverse uoverensstemmelser med mine valg. De fle-

ste vil jo nok mene at lige deres billeder fortjente en plads og en præmie.

En anden side af sagen.

Nogen gange føler jeg (i mangel af oplagthed) at alle billederne taler for sig selv. Hvorfor skal jeg være den der udpensler et motiv, når dets ejermand sansynligvis har ment noget helt andet?

Derfor vil jeg også gerne slå igennem at mit ord ikke er lov, men en objektiv mening som forhåbentlig nogle vil kunne bruge, mens andre står tilbage som måbende spørgsmålstejn!!

Man kan ikke tilfredsstille alle på denne jord, men et forsøg er bedre end ingenting! Og den første der kom igennem nåleøjet og dermed gjorde et forsøg er Michael B Chang med billedet:

Tramp

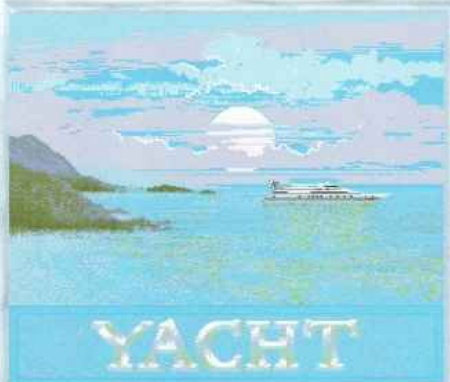
Her har vi et billedet, man kunne kalde tidsløst. Der kan være tale om en slags fortidsøgle, et nutidsmonster eller et gæt på hvordan mennesket ser ud om 2 millioner år! Skygge, farver og proportioner er gode.

En ting undrer mig dog: titlen!

Ifølge min ordbog betyder tramp, et hunkøn af den billigere slags. Jeg har en svag mistanke om at Michael har prøvet at byde mig velkommen som Gallery redaktør, ved at male et portræt af mig. I så fald må jeg indskyde at min teint går mere over i det violette, hvis altså andre skulle få den idé at portrættere mig!

Men ellers har du ramt meget godt (portrættet, altså) og min forfængelighed byder mig da også til at sende dig de første 500,- fra pengesækken.

Endnu engang viser Marlene vejen for indsendte forslag fra læserne. Vejen til præmier, men også tips og kommentarer får lov at ytre sig her på Gallery-siderne.



Yacht



Homecoming



Saturnisme



Søløve

Yacht

-kommer ind på andenpladsen, samt diverse håb og drømme om sommer og Det Græske Øhav. Michael Haarup Sørensen er "le créateur" bag denne midsommerdrøm. (Og så kiggede hun ud af vinduet, blikket faldt på de triste pytter. Blæsten stod ind ad de utætte vinduer. Sikke'n påske, øv!)

Michael vinder andenpladsen, eftersom han fik mig til at dagdrømme, men så sandelig også på grund af billedet der ligger som indsvøbt i dis og solnedgang. Fredfyldt med kun lyden af de svage bølger mod skibets ræling og mågernes vingeslag.

De 300,- er da en start på opsparingen, til din drømmerejse.

Homecoming

En kombination af digitalisering og DP3 kan give det fuldendte billede. Jørg K Brørsvik fra

Norge er godt på vej, men jeg synes der mangler et eller andet. Planeterne i baggrunden har det sattelitagtige over sig, men rumskibet ser mig en smule fladt ud. Lidt øvelse med perspektiv, og strukturer såsom overfladen, vil hjælpe meget. Glaskuplen er fin og selve billedet som helhed bliver da også til en 3. præmie. Der er den ro man ville forvente i det ydre rum.

Saturnisme

Nuttet er ordet, jeg vil anvende om Jimi Jørgensens billede.

Vi befinder os stadig i det ydre rum, nærmere betegnet omkring Saturn. Og selvom man altid har læst om små grønne marsmænd, så er der her tale om en Saturneser der har forvildet sig ud, hvor han ikke har fast grund under sig. Stakkel!

Der er ikke den store udfordring i Jimis bil-

lede. Det skulle da lige være planetens overflade og skyggen fra ringen omkring.

En hurtig lille sag. Næste gang gør du lidt mere ud af det?!

Det samme gælder for det næste billede:

Søløve

-som Frank Pedersen har sendt ind. Selve søløven er fin, baggrunden er for den sags skyld også helt ok. Men det er noget småtte-ri og det er synd. Jeg synes godt du kunne have skudt løven op 100%. Så havde jeg også fordoblet præmien til dig. Dermed ikke sagt at jo større des bedre, men lige i dette tilfælde ville det have hjulpet en del. Kompositionen er enkel, paletten ligeså og selve motivet giver ikke de store kuldegysninger. For at få billedet mere unikt ville en forstørrelse være en mulighed.

PRO TENNIS TOUR II

UBI Soft

NY "UPDATE" SERVICE!

I denne måneds Gameplay blænder vi op for en nyskabelse, der gerne skulle blive "prikken over i'et" her i vores store spillesektion!

Flere læsere har klaget over, at vi blot skriver "kommer også til 64'eren" i vores anmeldelser af Amiga-spil, eller "kommer også til Amigaen" i C64-anmeldelserne. Det sker desværre sjældent, at et spil udkommer samtidig til både Amiga og C64, og frem for at vente på, at begge versioner foreligger, plejer vi derfor at lave en anmeldelse på baggrund af den første version.

Det gør vi stadigvæk. Men fra og med dette nummer følger vi disse anmeldelser op med en selvstændig "update", hvor vi kaster et kritisk blik på de nye konverteringer af spil, vi tidligere har anmeldt.

Og det er ikke det hele! Disse updates bliver nemlig suppleret med mini-tests af de sidste nye budget-spil, ny-udgivelser af ældre spil, et kig på de hotteste opsamlings-pakker... både til C64 og Amiga.

Altsammen sker det i vores nye, faste "Gameplay UPDATE", som du finder lige efter de almindelige anmeldelser. Hver måned!

INDEX

B.A.T.	37
Betrayal	39
Chip's Challenge	35
Crime Wave	37
Escape from Colditz	38
Jupiters Masterdrive	35
Pro Tennis Tour II	32
Speed Ball II	33
Super Monaco G.P.	41
Ultima VI	34
Warlock	38
Warlords	40
Zarathrusta	41
+ Gameplay UPDATE! ..	42

De anmeldte spil er venligst stillet til rådighed af SuperSoft, Softech, Daisy Software og diverse engelske softwarehuse.



AMIGA - Bliver det mon et serve-es?



Du har helt ret! Pro Tennis Tour II er den logiske efterfølger til Pro Tennis Tour, og det drejer sig stadig om tennis. Banen ses stadig fra en tilskuerplads lige bag den ene spiller, og der er stadig masser af slag: Smashes, for- og baghånd, hoflugtere og så videre.

Jo længere skydekappen holdes inde, jo hårdere skydes der. Hvis joysticket samtidig holdes i en eller anden retning, kan du lave lobs og stopbolde og ændre slagets retning. Når du slipper fire, svinger spilleren sin ketsjer gennem luften og sender bolden over nettet - måske!

For det gælder om at stå det rigtige sted og slippe knappen på det rigtige tidspunkt, hvis man ikke vil blive til grin. Det kan godt være lidt svært i starten, men i Pro Tennis Tour II er der en del venlige options, der gør det nemmere for begyndere.

For det første er der junior-mode, hvor din spiller selv sørger for at løbe i position - du skal bare koncentrere dig om at slå.

Du kan også træne med en programmerbar boldmaskine, og når du så føler dig klar, kan du deltage i en "rigtig" kamp.

Traditionen tro kan du både spille på græs, jord og asfalt, og selvfølgelig er der mulighed for både singles og doubles. Hvis du er den heldige ejer af et joystick-interface, kan i endda være fire spillere på een gang. Knap så tradi-

tionelt, men meget underholdende, er den "beskidte" kamp, hvor der spilles to mod en.

Hvis du bliver træt af bare at spille for sjov, kan du kreere din egen, personlige spiller med forskellige stærke og svage punkter, træne ham ved boldmaskinen og trække ham igennem diverse turneringer. Du står selv for planlægningen, og du gør selv arbejdet på banen, altimens din figur udvikler sig efterhånden som tiden går. Vil du være med i New South Wales Open eller måske hellere Davis Cup?

Dette er absolut et af de bedste tennisspil på markedet!
Jakob

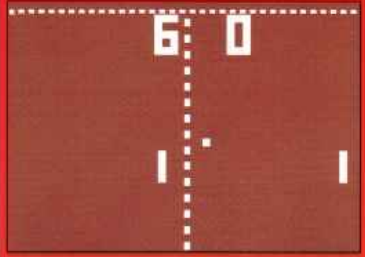
ALTERNATIV TENNIS

Tennis-sporten har en lang historie bag sig, men det skal vi ikke komme ind på her. Det interessante er nemlig, at computer-tennis har eksisteret (næsten) lige så længe. Kan du huske, da tv-spillene første gang kom på markedet? Kan du huske, dengang du blev hjemme fra børnehaven, fordi du hellere ville spille? Du ved, især det der spil med de to bats og den firkantede bold, som de kaldte.... Tennis! Godt nok var det i en lidt primitiv form, men alligevel... Tegningerne på spillesten var da flotte, og selvom grafikken var simpel, var spillet skægt nok.

Hvis du hører til de nostalgiske, kan du nu genoplive stemningen i "WET BEAVER GAMES", der er ude til Amigaen som Public Domain. Grafikken er klassisk (to stræger og en firkantet bold), men lyden kan bedst beskrives som... anderledes. Programmøren er simpelthen flippet helt ud med sampleren! Her er både tennis-støn (ret sexede), klapsalver, hollandske øder og smertensudbrud.

Hvis du ikke har råd til Pro Tennis Tour II, så få fat i "WET BEAVER GAMES" - en særdeles alternativ tennis-oplevelse og et must for alle, der er i besiddelse af humoristisk sans og en 1Mb Amiga.

AMIGA - "Wet Beavers" spillet er ude som PD. Grafikken er så dårlig, at den er god, og lyden får dig at ligge flad af grin. Et absolut must!



AMIGA

Kr 375

Spillerne er ret godt animeret og baggrunden er meget pæn. Bortset fra en lidt irriterende menumelodi er der ikke andet end samplede klonk og dommerstemme i højttalerne, men det skaber en god stemning. Selvfølgelig kan du gemme din spiller på diskette til senere brug, men for at få fuld glæde af save-funktionen er det nødvendigt med 1 Mb RAM. Og det er ikke engang nok! Hvis du vil kunne spille mixed eller høre de ekstra lydeffekter, må du have 1 MB chip-RAM. Spillet er svært i starten, men øvelse gør endnu en gang mester, og den fleksible kontrolmetode tillader mange forskellige spille-stile.

Grafik	82%
Lyd	83%
Gameplay	86%
OVERALL	87%

COMMODORE 64

Bånd kr 169, Disk kr 249

Det bliver spændende at se, om C64-versionen er lige så god!

SPEEDBALL II

Image Works



Efter det tyvende spil Kick Off II i træk, hvor man har fået bank af sin modspiller (som da jeg TVÆREDE Søren ud i København - den får I en anden gang!) - begynder man at blive en smule frustreret (det siger den kære spilerdaktør i hvert fald). Man begynder at spille lidt mere råt, gå lidt hårdere til den i et febrilsk forsøg på at skade modspillerens stjernespiller. Men mens den store målscore bider i græsset, kan du faktisk ikke foretage dig så meget andet end at kigge på, mens dommeren skriver en fiks lille advarsel ud til dig - du får ingen mulighed for at sparke ham i hovedet, mens han ligger ned!

Hvis dette tit har irriteret dig, så er her løsningen: Verdens mest voldelige boldspil er på banen. Et VOLDsomt bifald til Speedball II med den smagfulde undertitel "Brutal Deluxe".

Brutal Deluxe er samtidig navnet på dit hold i dette spil, hvor det er bedre at gå efter manden end bolden. Du skal træne dine ni spillere og tre reserver til et niveau, hvor selv superholdene Fatal Justice og Super Nashwan kommer til at ligne søndagsskoledrenge.

Selve spillet er ret simpelt. Det spilles på en aflang hipodrom, omringet af metalbarrierer og med et jerngulv - man skulle jo nødt lande blødt! Hvert hold har ni spillere på banen ad gangen, og de er ikklædt panser og plade, der dog hurtigt bliver bulede. Så kommer bolden på banen. Den er ligesom alt andet lavet af stål, og i dette vilde, rugby-lignende spil, gælder det om MED ALLE MIDLER at få banket den ned i modstanderens mål - om du så skal dræbe målmanden først!

Det er der også rige muligheder for. Måden man kommer frem i spillet på er netop ved at smække løs, så snart der er en modstander i nærheden. Ellers gør han det samme mod dig. Til din hjælp er der f.eks. mulighed for at sætte strøm til bolden, hvorefter man kan få meget skæg ud af at placere den i ansigtet på de for-så-smukke modstandere. Man bør hele tiden have i tankerne, at det giver lige så mange point at skade en modspiller som at score et mål.

Der er nu også andre måder at få point på. Ude i siderne sidder der nemlig en række på fem stjerner, der bliver tændt hvis man skyder ind på dem. To point giver de hver, og tænder du dem alle, betyder det yderligere ti point. Modstanderen vil dog nok have temmelig travlt med at slukke dem - man er vel usportslig!

Et andet, særdeles usportsligt, trick består i at sende bolden igennem en rampe, der står ude i hver side. Første gang du gør det, får du nemlig lagt 50% oven i ALLE point du scorer - hvordan du så end bærer dig ad. Næste gang bliver det en massiv fordobling, så det er klart, at der som regel er rigtig hård kamp omkring

disse ramper - rapporter melder om flere dræbte...

I al sin brutale enkelthed er det hvad spillet går ud på - men der er meget mere end nu! Undervejs kan du nemlig samle ikoner op, der f.eks. tackler alle dine modspillere på en gang, afleverer bolden til din forward, bytter om på kontrollen på fjendens joystick osv.

En anden slags hjælp får du, hvis du samler mønter op. Disse hårdt tjente penge kan nemlig bruges til at give dine spillere hår på brystet i gymnastiksalen - men hvis du alligevel mener, at det er en samling tøsedrenge, du har med at gøre, kan du købe en stjernespiller for at få sat lidt skub i sagerne. Alle spillere har point i styrke, aggressivitet, intelligens, modstandsdygtighed, hurtighed osv.

I modsætning til mange andre spil, der er bygget over et lignende system, så HJÆLPER det faktisk at gøre spillerne intelligente. De begynder nu at angribe målmanden direkte, for at bane vej for angriberen med bolden, at stille sig i position og at lave smarte detaljer for at narre fjenden - herunder at prikke ham i øjnene!

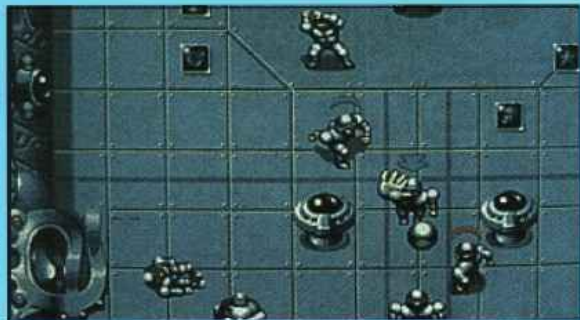
Til gengæld er det også nogle hårde gutter. Brutal Deluxe er oppe imod. De resterende hold har fordelt sig i to divisioner, og du har mulighed for at møde dem enten i en liga, en cup eller simpelthen møde dem een efter een. Og hvis du er for meget tøsedreng til selv at spille på banen, kan du vælge bare at spille som en slags manager - men hvorfor dog det? Så går du jo glip af alt "det sjove"...

Spillet slår helt klart sin forgænger solidt i gulvet! Gameplayet er blevet



AMIGA - Kan du finde en stjernespiller blandt disse suskede typer?

AMIGA - Grafikken har et flot, metallisk "look".



så glatpoleret, at man kan spejle sig i det, og selve følingen med bolden og modspillerne er så god, at det nærmer sig Kick Off-højder. Der er rige muligheder for at lave fikse detaljer, men skulle du ikke være så intelligent, er det da værd at prøve et gennembrud i bogstaveligste forstand. Forbered dig imidlertid på, at modstanderne tager sporten seriøst - det er absolut ikke for begyndere!

Til gengæld gør øvelse mester, og med et så ben- og banebrydende design som dette, er det svært ikke at falde fuldstændig i svime og udele en fiks lille "Gold Game" mærkat. Men et par dumme småfejl, som f.eks. manglende mulighed for at spille mod et bestemt hold, manglende mulighed for at fortsætte ligaen efter to sæsoner og manglende mulighed for at invalidere modstanderne trækker lidt ned. Til gengæld kan man sætte kvindelige spillere (Dorthe) på banen, og HIT'et er i hvert fald hjemme. Så skynd dig ud og køb - aggressionerne vil aldrig være de samme!

Christian



AMIGA

Kr 375

Et fremragende spil med en flot indpakning! Grafikken varierer fra sublim til suveræn med klokkeklatre animationer, utrolig hurtigt gameplay og gode stils. Lyden er med til at skabe den helt rigtige stemning af meningsløs vold, når publikum er ved at gå amok efter et drab! Man kan oven i købet høre en irriterende mand råbe "Ice Cream, Ice Cream" - det er fuldstændig suverænt!

Jeg tøver ikke med at udele et klokkeklat HIT - det er Brutal Deluxe!

Grafik	94%
Lyd	92%
Gameplay	93%
OVERALL	93%

COMMODORE 64

Disk kr 249

C64-udgaven skulle udkomme snarest.

Faklerne fra væggene kastede forvirrede skygger henover bordene - måske var det kun mig, der opdagede ligheden mellem disse diffuse billeder og de nattens kræfter, der lurede på os hvorhen vi end gik. Men nu virkede det som om vi var i sikkerhed - i den lille kro, der var for lærmende til at være hyggelig. Hvis jeg havde været her alene, ville det være svært at føle sig tryk, men med en barde, en kriger og en troldmand ved min side, ville jeg nu nok være i stand til at klare et mindre værtshusslagsmål.

Jeg selv er intet mindre end Avatar - en af de fornemste hædersbetegnelser i hele Britannia. Og en titel, der er blevet gjort nærmest legendarisk gennem talrige sagn og sagaer. De fortæller alle om den unikke, næsten religiøse kombination mellem magiske kræfter og de kræfter, sværdet giver dets bruger - selv føler jeg mig nu ikke særlig unik - men ansvaret hviler også tungt på mine skuldre.

For endnu engang er Britannia i nød. Hele det rige, der før stod så smukt, er blevet over-

mødt. Det er da også her, at hoveddelen af det store antal disketter er blevet anvendt. Alle personer er individuelle, fører deres eget liv og er til at snakke med. Hvis der i det de svarer på et tilfældigt spørgsmål er noget af værdi, bliver ordet oplyst, så man kan bore lidt dybere. Efterhånden får man dannet sig et meget fint billede - ikke bare af personer, men af hele samfundet og den særlige mentalitet, der hersker i landet. Denne atmosfære er et helt klart plus for spillet, og netop atmosfæren er særdeles vigtig i rollespil.

Når du starter spillet, bliver du konfronteret med en spåkone, der stiller dig spørgsmål, om hvordan du ville reagere i forskellige situationer. Alt efter dine svar bliver din person så sammensat. Det er altså slut med terningekast og tilfældigheder - du bestemmer selv, hvad personerne skal være gode til.

Ligeledes er der også sparet på kampene, der godt kan være rollespillenes svæbe. Til gengæld er kontrollen fin og klar, med mu-

CHIP'S

U.S. Gold

Der var ikke meget, Chip ikke ville gøre for Melinda. Og desuden var hun formand for den fantastiske computer-klub "The Bit Busters", som Chip længe brændende havde ønsket at blive medlem af. Så derfor var det ikke mærkeligt, at Chip tabte hovedet, da Melinda spurgte ham, om han ville være med i klubben. Dog på betingelse af, at han først gennemførte sin hidtil sværeste opgave: Chip's Challenge (bifald, han fortjener det folks!).

Man burde næsten have ondt af Chip, for spillet består af ikke mindre end 144 baner, der bliver virkelig svære efter et stykke tid. Ak ja, hvad den dreng dog ikke roder sig ind i. Hans mor må vende sig i graven, tsk, tsk... Godt og vel hver eneste bane er en labyrint, som man ser oppefra. Den fylder nogle gange flere skærme og scroller med Chip, når han løber. Hans opgave er forskellig fra bane til bane. Enten skal han samle et vist antal mikrochips ind, eller bare finde vej til udgangen.

For at han ikke skal få det alt for let, er labyrinterne hjemstødt af monstre, som man helst ikke skal komme for tæt på. De kan ikke dræbes, så der er ikke andet for end at flygte, når de kommer efter en. Man har i det mindste den fordel, at monstre (som er ret komiske i form af læber, orange stjerner, små tanks mm.) ikke kan følge Chip i mudder, vand, is, ild... Kort sagt alt, som ikke er almindeligt gulv. Til gengæld har uhyrerne desværre også en stor fordel: De er tre gange hurtigere end stakkels, stakkels Chip...

ULTIMA VI

Origin

faldet af store horder af gargoyler. Ingen kender deres rigtige mål, men de har belejret samtlige otte skriner, der hver indeholder en af de egenskaber, der fik Britannia til at blomstre. Og sammen med dem har mange af mørkets lakajer set chancen for at få indført kaos og evig nat.

Igen er jeg blevet tilkaldt fra det tyvende århundrede - gennem en mærkelig månesten, jeg fandt i min baghave. Hvilken tilknytning har den til gargoylernes mærkelige foretagender, og hvem står bag denne oversvømmende grusomhed? Hvorfor føler jeg mig skræmt, selv når jeg er iblandt venner, der vil beskytte mig?

Dagen har ellers været fin. Vi har besøgt to af de før-så-blomstrende byer i et forsøg på at finde oplysninger om denne mærkelige invasion. Vi har købt våben og proviant og sludret med indbyggerne, der alle reagerer forskelligt på vores spørgsmål - en bad mig endda hjælpe ham med et uheldigt kærlighedsforhold! Jeg smiler og tænker på krigeren i vores selvskab, der har travlt med at rede jomfruer i nød - han siger, at nogle af dem er MEGET taknemmelige. Jeg spurgte ham hvad han mente, og han blev helt fjollet og prikkede mig i siden: "Know what I mean?... nudge, nudgel..."

Vi har altså her at gøre med sjette del af den mægtige Ultima-saga, og som ovenstående forhåbentlig viser, har vi at gøre med et rollespil - endda et afsnit af den ældste serie overhovedet. Og det er i sandhed en imponerende udvikling, der er sket inden for de ti år, spillene er blevet skabt. Fra kedelige spil med tændstikmænd, simpelt gameplay og tyndt bruger-interface er det blevet til virkelig kræse, som dette monster af et spil. Kæmpestort er det i hvert fald.

Langt det mest bemærkelsesværdige er dialogen med tilfældige mennesker, man måtte



Manden bag Ultima-sagaen: "Lord British", alias Richard Garriott.

ligheder for at få langt mere taktik ind i dem i stedet for de lidt kiksede kampe i "Bards Tale" og andre rollespil.

Spillet lægger næsten mere vægt på den eventyrlige del af sagerne end det rollespilsagtige, men det er bestemt ikke nogen ulempe! De gode rollespils-ting er nemlig bevaret - miljøet, monstre, skattene osv. - og de er blevet sat sammen med en mere sammenhængende handling, end man finder i mange andre spil af samme type.

Enkelte ulemper er der dog. De store afstande kan tage lang tid at tilbagelægge, og der er stor loadetid. Men Ultima VI er beviset på, at Origin har lært af egne og andres tidligere fejltagelser. Resultatet af disse erfaringer er spændende og absolut værd at kigge efter...

Christian

AMIGA

Der går nok en del måneder, før Origin får konverteret dette spil til Amigaen.

COMMODORE 64

Disk kr 295

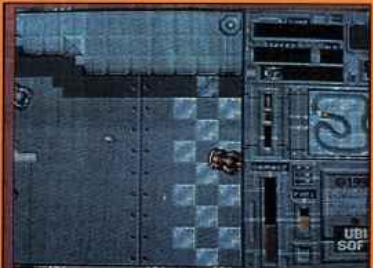
Seks diskettesider er hvad man bliver udsat for, masser af diskvendinger og ventetid, men man får noget for sin talmodighed! At et så stort spil kan presses ned i en C64 er imponerende. Både lyd og grafik er funktionel uden dog at imponere synderligt. Det er meget individuelt, om man kan lide denne type spil, men den gennemførte man finder i spilluniverset, sammenholdt med maskinens begrænsede kvalitet, fangede mig lige på stedet.

Grafik	65%
Lyd	60%
Gameplay	88%
OVERALL	85%



AMIGA - Tor du købe en brugt reservedel af denne allien?

AMIGA - Jupiters Masterdrive er et futuristisk "set-oppefra" racerspil.



UBI Soft

CHALLENGE

Rundt omkring kan man finde nøgler (prøv at gætte, hvad de skal bruges til), anti-is, anti-ild, ruller (til rullende fortove) og selvfølgelig mikrochips. Der er også en del skjulte fælder bl.a. engangs-vægge, som bliver uigen-nemtrængelige, når man har passeret dem, is og ild. Med held og god strategi kan man undgå fælderne. De to sidstnævnte ting kan man uden problemer gå igennem, hvis man har et anti-ild/is skilt.

Støder man ind i en tyv, kan man lige så godt pakke sammen, for han gør sit arbejde godt. Man har brug for de ting, han stjæler, men han er forholdsvis nem at undgå, da han står stille. Så medmindre man ligefrem render ind i ham, gør han ingen skade.

"Nå, jamen det lyder da nemt," tænker man så. Men nej, nej, det er nemlig ikke alt! For i hvilket godt spil, løber man ikke om kap med tiden? Okay, du behøver ikke at remse op, listen er lang - men i dette tilfælde skal man i hvert fald holde øje med tiden! Og det gør naturligvis ikke spillet mindre spændende. Især når man til sidst har så mange nerver på, at man ikke tager sig tid til at stoppe op og tænke sig om, og man af samme grund først gennemfører en bane efter mange forsøg.

For man er virkelig nødt til ind imellem at holde en pause og studere banen nøje. Manu- alen foreslår ligefrem at man tegner et kort over de sværere baner. For eksempel skal man skubbe noget jord i vandet for at komme over på den anden side, men hvis man ikke skubber

jorden i en bestemt retning, kan man ikke komme videre. Det gælder specielt, hvis man nu kommer til at skubbe jorden ind i et hjørne. Så må man pænt begynde forfra på samme bane...

Desuden er der teleporterings maskiner, som medfører at man en sjælden gang bliver desperat, og kontakter, som får nogle vægge til at flytte sig, eller en barriere til at forsvinde. På de fleste baner kan man finde et spørgsmålstegn, som er en stor hjælp, da man ofte får nogle tips om, hvordan man kan gennemføre banen. For eksempel sagde et af dem: "Hvad hedder denne level?" Aha, tænker den smarte spiller så, i starten af banen stod der "Southpole", så hvis man rykker joysticket ned, hver gang Chip står stille (hele banen er nemlig dækket af is), kommer han sikkert direkte til udgangen. Og det virkede. Hvor udspekuleret! *Dorthe*



AMIGA - Sempel grafik, godt gameplay!

AMIGA

Kr 375

Trods den dårlige grafik har spillet en god atmosfære. Musikken er dårlig, nærmest nogle pim-plang lyde, og der er heller ikke meget at hente fra lydeffekterne. Men jeg anmoder dig om at se bort fra disse ting og sætse på gameplayet, der er en herlig blanding af både strategi og action (mest førstnævnte). Så se bort fra de tekniske mangler - det er et uovertruffent spil!

Grafik	50%
Musik	48%
Gameplay	88%
OVERALL	85%

COMMODORE 64

Band kr 169, Disk kr 249

God figurkontrol, dårlig grafik, irriterende musik i starten af spillet, og ikke meget bedre lydeffekter. Ak ja, akkurat de samme fejl som på Amigaen - men heldigvis også det samme vidunderlige gameplay. Behøver jeg at sige mere? Anbefales varmt til alle, som regner gameplay for mere end grafik.

Grafik	50%
Musik	49%
Gameplay	88%
OVERALL	85%

VETO BOX

Chip's Challenge er et af de spil, der lige så godt kunne være lavet i 1986. Man kan se det på den klumpede grafik, og man kan høre det på musikken, der giver dårlig mave på lynd.

Men gør det så meget? Der er jo noget tilføjet over logiske tænke- og puslespil. Man kan spille dem igen og igen, hvis bare ideen er i orden. Grafikken betyder mindre.

Problemet med dette spil er, at det simpelthen er for kedeligt! Der er for meget løben rundt og prøven sig frem, og for lidt logik. De fleste baner skal gennemføres i en på forhånd fastlagt rækkefølge, og det er dybt frustrerende at de lige i slutningen.

Piger vil sikkert elske det (jeg kender i hvert fald een...), men alle andre bør tænke sig godt om, før de køber. Tetris, Lemmings og Plotting er væsentligt bedre investeringer. *Jakob*

JUPITER'S MASTER-DRIVE

Racerløb kan være sjovt, men det kan også være farligt. Vi ved allesammen, at tilskuerne bare sidder og venter på det helt store uheld. Harmonika-sammenstød med 300 km i timen gør sig suverænt godt på TV, og vi ser det i slow motion fra alle mulige forskellige vinkler. Meget bedre end på film, for det her er den ægte vare.

Men det er ikke særlig sjovt for førerne. Tænk bare på, hvordan det må være at ende sine dage som en 500 meter lang rød streg i opløbssvinget...

Derfor har man i Jupiter's Masterdrive, der foregår en gang efter år 4000, udskiftet den levende chauffør med en bunke kompliceret elektronik, lidt fjernstyring og nogle spilkabinetter fra Hard Drivin'. På den måde kan rac-

erkøreren sidde i relativ sikkerhed og køre som han vil. Grundet ekstensiv TV-dækning kan publikum også slippe for at skulle sidde ude i regnvejret for at se en bil suse forbi hvert tiende sekund. I stedet får de overblik, bløde sæder og gratis drinks.

Bare for at gøre showet mere eksklusivt er de 18 baner henlagt til ni af Jupiters mange måner, og de deltagende biler er udstyret med små kanoner. Ikke særligt kraftfulde, men glimrende til at møffe en modstander behageligt langt ud i rabatten i svingene. Langt nok til at han rammer betonklodserne!

Halvdelen af banerne er såkaldte "Bonus Tracks", hvor to førere dystes om at samle flest bonussymboler på kortest mulig tid. Resten er racerbaner af mere normalt tilsnit, selvom området er oversæet med bonussymboler for ekstra points, mere ammunition, reparation eller andet. Pengene kan bruges til at udstyre bilen med mere avanceret teknologi, så den kan køre hurtigere og bedre.

Du kan enten deltage i Masterdrive'n og tackle alle 18 baner i træk, eller du kan træne på dem i tilfældig rækkefølge. Hvis du har råd til at betale startgebyret, altså.

Træning er helt klart nødvendigt. Alle banerne ses lige ovenfra, og alle bilerne styres relativt, men de er meget forskellige. Der er både luftpudekøretøjer, der fiser i alle retninger og mere traditionelle dytter med rigtig vejgreb.

Selvom der kun er tre førere i et løb, får du

konkurrence og pres hele vejen. Computerbilerne kører godt og ved, hvornår de skal skubbe eller skyde. Hvis du har to joystick's og mindst en ven, er der også mulighed for split-screen og endnu mere gang i den. Ens overblik reduceres tilsvarende, men med radaren farer man aldrig helt vild. Set før, set flottere, men sjældent set sjovere! *Jakob*

AMIGA

Kr 375

Grafikken er ret middelmådig med små, pæne biler og blød scrolling. Lyden ligger i samme kategori, dog med gode effekter og titelmelodi. Kontrollen med bilerne er perfekt, og muligheden for to spillere lægger ekstra kul på. De forskellige biltyper gør også sit til at forlænge spillets levetid.

Grafik	78%
Lyd	79%
Gameplay	80%
OVERALL	79%

COMMODORE 64

Jupiter's Masterdrive kommer tilsyneladende ikke til denne computer, selvom det ikke skulle være noget problem at lave en konvertering. Vågn op, UBI Soft!



Få et gratis spil!...

Når dit abonnement på COMputer udløber og du vil forny det, eller du vil bestille et NYT ÅRSABONNEMENT på COMputer, modtager du i begge tilfælde HELT GRATIS et spil til din computer. Spillet bliver sendt til dig senest 5 uger efter du rettidigt har indbetalt girokortet.

Sådan gør du!

Nye abonnenter:

Vil du starte et nyt abonnement (11 nr. af COMputer) så udfyld og indsend nedenstående kupon. Så sender vi dig

... Når du betaler dit helårsabonnement til tiden, modtager du et gratis original-spil.



et girokort. Når du har betalt får du dit gratis spil omgående.

Nuværende abonnenter:

Har du allerede et

abonnement, og har du i sin tid fået det gennem "kuponnyhederne", behøver du IKKE indsende kuponen. Vi ved hvilken computer du har. Alle andre abonnenter

der IKKE har fået deres abonnement gennem "kuponnyhederne" bedes udfylde kuponen forneden. Vi sender automatisk et girokort til dig når dit abonnement udløber og vi ved så hvilken computer du har.

Husk! at ovenstående tilbud KUN gælder for 11 nr. af COMputer/helårsabonnement.

Venlig hilsen

COMputer

- magasinet for dig og din Commodore!



Kupon

Klip denne kupon ud, og indsend den til:
Forlaget Audio A/S, St. Kongensgade 72,
1264 København K.

Når jeg har betalt mit girokort på et helårsabonnement på COMputer, ønsker jeg et gratis originalspil tilsendt til min:

☐ AMIGA ☐ C64Disk ☐ C64Bånd
(Kryds af)

JA TAK!

- ☐ Jeg vil være ny abonnent. Send venligst girokort.
- ☐ Jeg har abonnement i forvejen men vil gerne overgå til et helårsabonnement (derved modtager jeg et gratis spil).
- Mit abonnementsnummer er: _____
- ☐ Mit abonnement udløber nu, men jeg vil gerne fortsætte, dog kun som 1/2 års abonnent (jeg modtager herved IKKE et gratis spil).
- Mit abonnementsnummer er: _____

Abonnement nr: _____

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr.: _____

By: _____

Har du idag et halvårs-abonnement (kr.: 190,-) og ønsker et gratis spil, så indsend kuponen, og vi sender dig et nyt girokort på et års abonnement (kr.: 348,50,-).



AMIGA - B.A.T. foregår i et væskegæle "cyberpunk" miljø, der sagtens kunne være taget lige ud af en film som Blade Runner.

B.A.T.

AMIGA

Kr 449

Grafikken er suveræn i sin genre og giver B.A.T. en helt speciel storbystemning. Der er ikke mange lydeffekter, men nogle rimelige melodier, der konstant kører i baggrunden. Gameplayet er fedt. Som i den rigtige verden kan du gøre (næsten) præcis hvad du vil, bare du tager skraldet bagefter. Selvfølgelig kan du gemme disposition på diskette, men B.A.T. ignorerer egoistisk alle øksterne drev, så det bliver nødvendigt med en del skift.

Grafik	87%
Lyd	79%
Gameplay	84%
OVERALL	84%

COMMODORE 64

Disk kr 295

C64-udgaven ser meget lovende ud, så hold øje med vores UPDATE sektion i de kommende måneder!

Selenia er den anden planet i B15-solsystemet. Et Selenia-døgn er en anelse kortere end et Terra-døgn. Mange kostbare mineraler i undergrunden. Gennemsnitstemperaturen ligger på 165 grader, og 98 pct. af atmosfæren består af CO2. Og trods alt dette er der liv på Selenia. Under en enorm atmosfære- og trykkuppel ligger Terrapolis, planetens eneste by. Terrapolis er en af civilisationens smeltedegler - fokus for flere racers samlede dekadence. Terrapolis er et beskiddt sted, hvor man kan blive rig hurtigt, fattig endnu hurtigere, og hvor man ikke skal stille alt for mange spørgsmål.

Du er ikke i Terrapolis for at more dig. Du har en mission. Find den sidsyge professor Vranog og eliminer ham. Eneste spor: Merigo, en lille kriminel fisk i et hav af lovovertrædere. Du har ti dage. Og som B.A.T. agent er det nødvendigt at arbejde "undercover". Ingen kon-

takt til det lokale politi, intet isenkram gennem torden.

Heldigvis står din kontaktperson på spring allerede i lufthavnen. På et snusket toilet får du udleveret nogle kontanter og nogle våben. Ammunition må du selv sørge for.

Sådan ligger landet. Uden andet end din implanterede biocomputer og din slumrende genialitet skal du opspore og dræbe en af galaksens farligste mænd. Biocomputeren overvåger konstant dine krops-funktioner og gør det muligt at styre din hjerterytme. Computeren sørger også for oversættelse af fremmede sprog. Og så kan den programmeres i en slags BASIC.

Med musen kan du bevæge dig rundt i Terrapolis' mere eller mindre oplyste stræder. Du kan snakke med folk på gaden, købe eller stjæle i butikkerne, gå ud at spise, eller ud at danse. Gennem en blanding af held, dygtighed

og bestikkelse får du fat i Merigo. Mødet bliver kort og blodigt, og hvis du har været smart nok til at skaffe dig det rigtige udstyr, bliver det mest HANS blod. Ellers er du færdig.

Spolet fører fra Merigo ned i de forladte og forfaldne korridorer under byen. Senere skulle du gerne få fat i en DRAG og udforske dele af planeten fra luften. Denne del af spillet ses i 3D.

B.A.T. er et meget grafisk orienteret rollespil, og der er ikke ret meget tekst. Til gengæld siger de stemningsfulde situations-klip næsten alt. Det er cyberpunk, der virkelig vil noget!

Sagde jeg rollespil? Ja, men ikke som rollespil er flest. Du har brug for hjørne og metodik - ikke så meget sværd og trolddom i endeløse blodsudgydelser. Her virker musestyringen af og til som en hæmsko, men sådan er det med alle interfaces af den type. Prøv B.A.T., hvis du har mod på et anderledes rollespil. *Jacob*

U.S. Gold CRIME WAVE

Det var absolut med store forventninger, at jeg smækkede dette spil ind i computeren. Det er nemlig lavet af de samme folk, der gav os alle sammen Mean Streets - et spil, jeg desværre selv undervurderede en smule, da jeg anmeldte det her i DNC. Efter dette utroligt heftige arcade-adventure med vores alle sammens Tex Murphy i hovedrollen, var jeg sikker på, at det ikke kunne gå helt galt med Crime Wave - og det gjorde det da heller ikke. Men heller ikke helt godt!

Crime Wave og Mean Streets har nemlig ikke det mindste med hinanden at gøre, bortset fra det vellykkede forsøg på at opbygge en gennemgående handling i spillet. Men hvor Mean Streets var et spil, der krævede lidt tankevirksomhed, er Crime Wave et ganske almindeligt banalt zap-spil, der i handling ligger ret tæt på det Ejnar-aspirerende NARC.

Et narko-, forbryder- og voldssyndikat er gået over streger. De har bortført præsidentens delikate datter i et forsøg på at score kassen, men de glemte at regne med dig.

Indledningsvist ser man en hel lille film af perfekt digitaliserede billeder af præsident-godten, skruet ned i en stramtsiddende fest-sag. Et par minutter senere ser man

samme godte, nu desuden iført en stramtsiddende reb-sag, der tydeligvis er ment som et forsøg på at holde hende fanget. Men her kommer du ind i billedet med dine rå solbriller, og man hører om, hvordan du leder i din database, finder et spor og begiver dig afsted mod undergrundsbanen...

Nyt klip. Nu ser vi forbryderens hovedkvarter, der er domineret af en stor skærm. De udviser et par ængstelige kommentarer, og så kommer det store antiklimaks - selve spillet! Det foregår på den store skærm, hvor du skal gå fra venstre til højre, skyde alt på din vej, og samle ekstra-våben, narko og pengebundter op. Lyder det som noget vi har hørt før? Ja, NARC og 1000 andre kedelige spill! Og ganske som i NARC har du et raketstyr, der fylder luften med afrevne lemmer og et maskingevær, der efterlader gennemhullede lig. Ind imellem kan du smutte ind gennem nogle døre, for derefter at finde andre områder, men stadig med skurkene halsende efter dig. Efter første bane får du så endnu en af de seje mellem-scener, hvor man hører skurkene kommentere din udrensning af deres bande og hører om deres sindrige planer, der blandt går ud på at sende nye modstandere imod dig. Ind imellem bliver der også skiftet over på præsident chick'en, og du hører om fangevogternes grusomheder.

Derfra desværre tilbage til spillet, der slet ikke kan hæve sig over gennemsnittet. Når det alligevel har fået lidt bedre karakterer, skyldes det den atmosfære, mellem-scenerne helt klart opbygger. Kunne man købe denne film som PD ville det være et godt køb - nu følger der noget kedeligt (og dyrt) fyld med. *Christian*

AMIGA

Kr 375

Grafikken er ind imellem suveræn, når den på fil-magtig manier skildrer handlingen. Desværre er den i selve spillet gnidret og udydelig. Lyden har et lignende skift, og alt i alt er det ikke et spil, der kan anbefales, medmindre du er fan af genren.

Grafik	62%
Lyd	64%
Gameplay	52%
OVERALL	60%

COMMODORE 64

Kommer ikke til 64'eren.

AMIGA - Forbrydelse er en sygdom. Du er kuren...



ESCAPE FROM COLDITZ

Digital
Magic

To minutter i midnat. Dette er øjeblikket, du har ventet på, og planlagt ned til mindste detalje. Endnu engang løber du planen igennem i dit hoved. Er der mon noget du har glemt? En mulighed du ikke har taget højde for? Nå, men nu er det i hvert fald for sent at bakke ud. Dine medfanger er allerede i færd med at indtage deres aftalte positioner. I nat flygter I fra nazisternes bedst bevogtede fængsel. Eller også bliver I opdaget af en tysk vagt, og skudt ned som hunde...

Der er en elementær spænding ved et spil som dette. En særlig fornemmelse i maven, når man ved, at man befinder sig på forbudt område, og man er i akut fare for at blive opdaget af de evigt patruljerende vagter.

Escape From Colditz er et såkaldt "isometrisk" arcade adventure, hvilket vil sige, at dine omgivelser ses skråt oppefra. Du styrer fire krigsfanger (en af gangen) rundt i det store fængsel, og hvis de alle skal undslippe i god behold, er det nødvendigt med samarbejde - altså koordinering fra din side. For eksempel kan du sætte en af mændene "på vagt", således at kontrollen automatisk skifter tilbage til ham, hvis en tysk vagt skulle dukke op.

Hver fange starter i sin egen barak, men ved hjælp af de brækjern, nøgler og tyske uniformer, som dine vogtere skodesløst har ladet ligge rundt omkring, finder du hurtigt vej til de rum, der ikke er tiltænkt dig. Hvis du bliver opdaget her, er der to muligheder: Enten bliver du låst inde i din celle i en vis periode, eller også bliver du uden videre skudt ned. Spillet slutter, når alle dine mænd er døde eller sidder i isolation.

Mens du forbereder din flugt, skal du deltage i fangernes sædvanlige rutiner. Det indebærer blandt andet, at du skal være tilbage i din egen barak, når der er navneopråb. Ellers begynder tyskerne at undre sig. I visse perioder kan du til gengæld færdes frit i fængselsgården, der normalt er strengt forbudt for sådan nogen som

dig. Spilområdet er enormt, og da du kun har begrænset tid til rådighed, er det strengt nødvendigt at lave et kort.

Spillet bygger på et brætspil, der igen bygger på en berømt roman. Sidstnævnte følger faktisk med spillet (engelsk, 422 sider, paperback), og er forklaringen på den lidt pebrede pris. Jeg har ikke selv fået læst bogen endnu, men den skulle ifølge udenlandske kolleger være meget spændende. Måske nummer den også et par tips til, hvordan man gennemfører spillet? Forfatteren er i hvert fald en af de få, der er flygtet fra Colditz fængsel.

Spillet er på sin vis ikke særlig realistisk. For eksempel forsvinder nøglerne ud i den blå luft, når man har brugt dem, og de tyske vagter opfører sig af og til temmelig underligt. Men stemningen og spændingen er i hvert fald ægte, og det er vel også det vigtigste. Ikke også, Jakob?

Søren



AMIGA - Du har søgt tilflugt i kapellet. Skjul der sig mon en tunnel under de løse gulvbrædder?



CONFINED TO QUARTERS
YOU HAVE FIVE MINUTES TO RETURN ALL
OF YOUR MEN TO THEIR QUARTERS

AMIGA - Der er en tidsplan, der skal overholdes!

AMIGA

Kr 449

Grafikken er detaljeret og meget atmosfærisk, selv om den i sagens natur er lidt ensformig. Der er ikke særlig meget lyd i spillet, bortset fra en håndfuld rimeligt effektive spot-effekter. Der kunne godt have været et par samplede anråb såsom "Halt!", "Gutentag", eller hvad tyske vagter nu siger, for de plaffer folk ned...

Grafik	80%
Lyd	74%
Gameplay	78%
OVERALL	77%

COMMODORE 64

Bånd kr 249, Disk kr 295

En C64-version er lige på trappene.

VETO BOX

Enhver ved vel, at det er både farligt og udfordrende at flygte fra en fangelejr. Det er sikkert rigtigt nok, men det er også kedeligt - i hvert fald i Escape From Colditz. Bare slottets størrelse vil skræmme alle andre end kort-lanatikere væk, især fordi så mange af rummene ligner hinanden. Det er nok meget realistisk - en fangelejr er jo ikke nogen kunstudstilling. Til gengæld er der ikke meget realisme i nøglerne, der fungerer ligesom i de fleste actionspil. De forsvinder til en anden dimension, når man har brugt dem en gang. Vagterne har heller ikke meget hjærne. Okay, det kan godt være at de er nazister, men selv en nazist kan vel finde ud af at gå udenom en mand, der står og spærre vejen. Pixelmændene i Colditz står bare som lammede til man flytter sig. Sådan kan man altså ikke behandle en krigsfange! Jakob

WARLOCK Millennium

Kampen mellem godt og ondt har stået på i årtusinder. I lange perioder har der eksisteret en skrøbelig balance mellem de to modsatrettede kræfter, men nu er vægtskålene atter i bevægelse.

Den gamle troldmand Acamantors altdødeliggende eksperimenter med dæmoner og elementaler fra universets krinkelkroge er et uhyggeligt forvarsel på et endeligt opgør mellem godt og ondt. Et opgør, som de gode kræfter er dømt til at tabe.

Kun ved at ødelægge Acamantor og hans værk kan balancen genoprettes. Det er din opgave: At rydde op i et 8-etagers tårn, gennemsyret af ondskab. Monstre så skrækelige, at

normale mænd mister forstanden, blot ved synet af dem. Fælder placeret med djævelsk ondskab. Dæmonherskere... Selv en mindre hær af kamptrænede mænd ville ikke have en chance her. Kun en god troldmand, svag af krop, men stærk i sjælen og med masser af trylleformularer, kan sende dæmonerne tilbage, hvor de kom fra.

Med ondt skal ondt fordrives. Din troldmand kan skyde med vand-elementaler, ild-elementaler og elektriske udladninger. Han kan lamme monstre med hellige ord, åbne låste døre og sende kaos mod kaos i et tilintetgørende ildglimt. Det står også i hans magt



AMIGA - Warlock byder ikke på megen nytænkning.

at tilkalde en hjerneløs zombie, i fagsproget kaldet en golem, der kan beskytte troldmanden ved fysisk at stille sig i vejen for angriberne. Golemen kontrolleres via endnu et joystick eller med simple kommandoer: "Follow", "wait" og "send". Det kan godt være, at golemen er hjerneløs, men rent spilleteknisk virker det ikke alt for smart. Det er let at blive "låst fast" eller blokeret af golemen, der næsten ikke er til at styre med kommandoerne. Hvis du derimod kan



AMIGA - Grafikken er ret uoverskuelig.



AMIGA - En oversigt over, hvilke styrker du råder over.

Har du ikke altid drømt om at være gen-nemgående LED? At få Blackadder til at ligne en hjælpsom spejderdreng, B'stard til at ligne Mother Theresa? Søren til at ligne Juleman-den? Det tænkte jeg nok! Og nej, her er det ikke nok at stjæle slik fra småsøskende, give katten en karusseltur i tørretumbleren eller udsætte edderkopper for otte-dobbelte benamputationer - den slags er det kun begyndere, der gider at spille tiden med.

Næh, der skal noget større til - såsom dette spil. Her får du virkelig mulighed for at vise dit talent udi ondskabens ædle kunst. Groft sagt handler det om magt. Du har rollen som en af de fire riddere, der kæmper for at vælte kongen og biskoppen i det lykkelige land.

I landet er der en lang række landsbyer, som du naturligvis skal udnytte på bedst mulige måde - få dem til at avle en frygtelig masse gode ting, kradsede det hele ind i skat, sætte de utilfredse i gabestok, eller slet og ret brænde hele herligheden af - efter du naturligvis har tvunget dem alle sammen til at trælle i din hær. Man har vel format!

Når du nu har penge, ville det være meget nærliggende at stikke dem i egen lomme - og det vil du som regel også gøre. Men på

Rainbird

BETRAYAL

længere sigt er det smart at levne lidt til kongen eller biskoppen, der så til gengæld vil give dig mulighed for at have et par gesandter i deres hof. Med lidt snilde skulle det på den måde være muligt, lige så stille at overtage magten fra den lille, grimme biskop og kongen, det skat.

Uheldigvis er der kun plads til 24 gesandter i hvert hof, og med tre andre riddere på banen, er det klart, at det før eller senere må komme til kamp. Men hvorfor dog udsætte din hær for direkte konfrontation, når du i stedet kan bruge din gennemsyndede hjerne til at gøre livet virkelig surt for de arme stakler? Der er mange muligheder.

Oplagt vil det være at erobre fjendens byer, for på den måde at begrænse hans indtægter. Uden disse indtægter kan de gamle nisser nemlig finde på at forvise et par gesandter, og samtidig har du selv mulighed for at aflevere endnu flere penge, så du bliver endnu mere populær. En anden mulighed er at indsamle bevismateriale om dine modstanderes gemenheder (DE lægger nemlig heller ikke fingrene imellem!) for derefter at forsøge at føre en retsag i et af de to hof, hvor de andre spillere også får mulighed for at fremlægge deres belastende materiale - mod både den anklagede og den anklagende. Dommere i disse sager er førnævnte to blødsødnede nokkefår - og vil du være sikker på sagens udfald, kan du jo bare bestikke dem med en passende sum... Bevis-materialet kan du finde rundt omkring i spillet, eller du kan opkøbe det. Vinder du retsagen, kan det få alvorlige følger for modstanderens repræsentation i hoffet, mens du naturligvis fælder videre og får et par af dine egne ind.

Som om du ikke var ond nok, er der flere, nederdrægtige midler til din rådighed. Du kan gribe til snigmordets noble kunst, eller forsøge at fange modstanderen for derefter at forvise ham til skove, det vil tage ham AR at komme ud af. Imens ridder du selvfølgelig rundt og snupper hans byer, afleverer et klækkeligt beløb og smiler stort, når du modtager din belønning i form af flere gesandter, der på længere sigt skal styrte de to gamle fjolser.

Hvor er du ond - er det ikke dejligt!

Hertil kan man svare både ja og nej. For som

det sikkert fremgår, så er plottet genialt, grusomt og underholdende. Det, der kan bedrøve en gammel anmelder, er den totalt talentløse måde, hvorpå et programmerhold har prøvet at klemme ideen ned på et par disketter. Det er nemlig rigtig dårligt udført.

Spillet går for det meste ud på, at du rider rundt i skove, der er ølendigt malede. Du farer let vild, men kan hele tiden kalde et lille kort frem, der viser dig i forhold til de omkringliggende landsbyer. Uheldigvis bliver din position kun opdateret efter hver runde, og så kan det på en måde være lige meget. I stedet burde man bare rykke sin figur rundt på et oversigtskort - det ville gøre det hele langt bedre.

Det værste er nu næsten kampsekvenserne. I din hær har du forskellige soldater og troldre, og dem sender du mod hinanden - mand for mand. Du er nu tvunget til at skulle gennemkæmpe den mest kedelige kamp i spillens historie - man kommer nostalgisk til at tænke på sine legoklodser!

Andre ting kan også forekomme irriterende: Beskederne står ikke længe nok på skærmen, man går i ring og grafikken viser ikke klart nok de rigtige retninger. Ydermere er det en lidt tom fornemmelse at sidde mod tre computer-modstandere og være rigtig grusom - det har ikke det helt rigtige "feel", når der ikke er nogen til at bande dig langt væk! Og samtidig ville jeg have foretrukket flere raffineringer, såsom muligheden for at bortføre modstanderens kone, mishandle bønderne lidt mere, lave (og bryde) alliancer osv. Men dertil skal siges, at hvis i sidder et par stykker en aften, er der virkelig meget sjov at hente.

Christian

AMIGA

Kr 449

Grafikken er som før sagt lousy, mens lyden bevæger sig på det acceptable plan. Det er et meget svært spil at bedømme - plottet er til et klart HIT, men med den udførelse, skulle man næsten tro, at programmererne var ude på at ødelægge det. Men kan du abstrahere for de dumme fejl, er ideen som sagt fremragende!

Grafik	45%
Lyd	56%
Gameplay	78%
OVERALL	68%

COMMODORE 64

Bånd kr 249, Disk kr 295

Betrayal skulle også komme til 64'eren.

AMIGA

Kr 375

Efter en pæn intro med en lækker melodi kan du vælge mellem to spil: Den originale Druid og Warlock. Nogen vil sige, at det er fedt med et gratis ekstraspil, men muligheden illustrerer flint, hvor ens de to spil er - også grafik. Og nu vi snakker grafik: Dårligere animationer skal man lede længe efter! Figurene går ikke, de wobbler knirkende afsted i deres vanskabte pixel-trækker henover enstørige baggrunde. Den gode lyd fra introen er erstattet med jævne effekter, og styringen af troldmanden er lidt usikker. Især når han skal lades op eller åbne kister. Amiga-versionen af Enlightenment var væsentligt bedre end dette, og den udkom for to år siden! Kun den i sin tid originale ide redder Warlock fra væsentligt dårligere karakterer end disse:

Grafik	49%
Lyd	69%
Gameplay	59%
OVERALL	58%

COMMODORE 64

Bånd kr 169, Disk kr 249

I denne version må man undvære det gratis ekstraspil, men til gengæld er programmeringen betydeligt mere talentfuld end på Amigaen. Grafikken er lidt farveløs, men ellers meget pæn, og lyden ret jævn med en god titelmelodi. Gameplayet er det "gamle" med alt, hvad det indebærer. Hvis du vil have mere af det samme, kan du roligt tage tegnedrengen frem, men du BEHOVER ikke.

Grafik	73%
Lyd	77%
Gameplay	70%
OVERALL	71%

overtale en kammerat til at rende rundt med gølvænen (der ikke kan skyde), mens du selv laver alt det sjove, går det lige.

Det vrirler med monstre, der altid kommer op ad jorden lige ved siden af dig, så du får hurtigt fyret noget magi af. Heldigvis kan du finde ekstra formularer i de mange kister, der ligger spredt i tårnet. Du kan også få ekstra energi ved at opholde dig lidt i et af de sjældne livs-pentagrammer. På 64'eren er disse muteret til flimrende energigulvtæpper, men effekten er den samme.

Sidder du i øjeblikket og oplever en besynderlig følelse af deja vu? Har du det, som om du har været igennem hele møllen før? Måske, for Warlock er det tredje spil af sin slags. Først Druid, så Enlightenment og nu dette. Samme plot, samme hovedperson, samme ideer. Der er heller ikke sket meget med gameplayet siden dengang i tidernes forriddag. Okay, det var godt dengang, men nu? Meget afhænger af den tekniske udførelse, som du kan læse om i kasserne. Og noget af det er uegnet for børn.

Jakob



AMIGA - Spillet er meget fleksibelt med hensyn til sværheds-grad, og man kan endda være op til 8 spillere mod hinanden!



AMIGA - Flagene ved siden af dine figurer angiver deres militære styrke.



AMIGA - En oversigt over, hvordan de andre hærledere betragter dig. Som det fremgår, er du ikke videre populær, men det skal du ikke lade dig slå ud af. Det er et tegn på, at du er ved at vinde...

WARLORDS

SSG

Opskriften er klassisk:

Man tager et stk. fantasi-land, og forsyner det med otte magtsyge krigsherrer. Landet er ikke stort nok til dem alle - spørgsmålet er bare, hvem der vinder herredømmet over landet, og hvem der bukker under i kampen.

Warlords er et wargame, men det opdager man ikke, når man spiller. Der er nemlig ingen abstrakte symboler, ingen endeløse tabeller og ingen 200-siders manual. Det kedelige kort med de seks-kantede felter er her skiftet ud med et farvestrålende terræn med veje, paladser, bjerge, søer, floder, templer og andre spændende scenerier.

Men Warlords ER ikke desto mindre et wargame. Bag det grønne græs og de blå søer ER der faktisk seks-kantede felter. Og selvom de militære enheder i dette spil forestiller små ridder, orker, dværge eller varulve..., så har de deres egne kamp-attributter og variable - præcis som "21. luftbårne division" i et mere konventionelt wargame.

Dette er med andre ord det spil, vi længe har efterlyst: Et wargame, der gør op med de gamle dogmer, og kombinerer et dybt og involverende gameplay med en smart og tiltrækkende præsentation.

Kongeriget hedder Illuria, og det er opdelt i otte provinser, der hver kontrolleres af et af de otte imperier. Der er Sirlanerne - de ædle korsridere, der med sværd i hånd vil udbringe deres religion til hele landet. Der er Storkæmperne - de nådesløse giganter, som had-er alle, der er mindre end dem selv, og som har svoret at betri Illuria for alt "småkræbet". Der er De Grå Dværge - et hårdt folk, som henter guld og diamanter ud af undergrunden, og betragter alle andre som en trussel mod deres fremtidige rigdom. Der er Orkerne fra Kor - forhadte og frygtede af alle på grund af deres umættelige blodtørst. Der er Elverne - en arrogant race, der mener at kun de er i stand til at leve i harmoni med Illuria. Der er Selentinerne - et folk af magtsyge mennesker, der længe har

ventet på chancen for at erobre naboernes land. Der er Hestenes Herrer - et vildt folk, der opdrætter heste, som tjener i deres mægtige kavaleri. Og så er der Lord Bane - en mystisk ond kraft, der regerer fra sin sorte borg, langt oppe i de nordligste bjerge.

Så du kan nok forstå, at enhver snak om fredelig sameksistens ligesom ikke rigtig har nogen mening...

Hver af de otte racer kan styres enten af computeren eller en menneskelig spiller. De racer, der styres af computeren, kan desuden sættes til forskellige "sværhedsgrader", alt efter hvor megen modstand man ønsker fra dem. Man kan altså både spille ene mand mod computeren, otte mennesker mod hinanden, eller 3 mod hinanden OG computeren. I sandhed et fleksibelt system.

Landet består af en række borge, som det gælder om at indtage hurtigst muligt. Hver borg repræsenterer nemlig en indtægt og en produktion. Man kan "producere" hæreneheder såsom bueskytter og ridder, og indtægten får man brug for, når hærerne skal aflønnes.

Udover de almindelige hæreneheder er der "heltene", som har en række særlige egenskaber. De kan f.eks. udforske magiske templer, der ofte rummer mægtige forbundsfæller såsom drager, troldmænd, vampyrer og dæmoner. Det er den slags væsener, der hurtigt kan vende et slags udfald til din fordel!

En spiller har vundet, når alle de andre racer er udslettet, eller når de resterende modstandere har givet op (og du vælger at acceptere deres kapitulation). Men så vidt kommer du først efter mange timers spil, hvor du langsomt og velovervejet har koordineret din militære indsats, modstået angreb, udført vellykkede offensiver og spredt dit styre til det meste af Illuria. Og når du har vundet spillet med en race, kan du prøve at gøre kunsten efter med en af de andre syv. Hver race har forskellige styrker og svagheder og kræver derfor også forskellige strategier.

Selvom du ikke bryder dig om wargames, så vil du elske dette spil. Warlords er den ideelle introduktion til en svært tilgængelig genre, men det er samtidig tilpas atmosfærisk og udfordrende til, at også erfarne wargamere vil få deres sag for. Næsten et Gold Game - og i hvert fald et klokke-klart HIT!

Søren

AMIGA (1Mb)

Kr 375

Gratifikationen er holdt i en klar og farverig stil, der er meget behagelig at se på. Lyden består af nogle atmosfæriske samples, og et par udmærkede jingles. Warlords er bygget over en klassisk opskrift, men det er usædvanlig godt udført. Spillet er nemt at gå til, men svært at mestre. Og er det egentlig ikke det mest positive, man kan sige om et wargame?

Grafik	86%
Lyd	78%
Gameplay	93%
OVERALL	92%

COMMODORE 64

Foreløbig har SSG ikke planer om nogen C64-version, men hvis de ombestemmer sig, skal vi nok være der med en update!

SUPER MONACO G.P. U.S. Gold

Sega er berømte for deres lynhurtige arcade-maskiner såsom "Afterburner", "Galaxy Force" og "Super Monaco G.P.". Sidstnævnte skiller sig ud ved, at der faktisk skjuler sig et udmærket gameplay bag den imponerende grafik.

Indlysende spørgsmål: Er det lykkedes U.S. Gold at overføre dette gameplay til computer-versionerne?

Overraskende svar: Ja!

Faktisk indeholder hjemme-versionen MERE end arcade-udgaven, idet der nu er kommet flere baner og flere valgmuligheder. Du starter med en kvalifikations-runde, og hvis du kører hurtigt nok, får du en fordelagtig start-position, når det rigtig går løs. Det gør det første gang i Frankrig, derefter Brasilien, så Spanien, og til sidst - den ultimative mandomspøve, der naturligvis foregår i Monaco.

Her holder jeg mig dog udelukkende til manualen, eftersom det endnu ikke er lykkedes mig at komme længere end til Spanien. For tag ikke fejl: Det her spil er SVÆRT!

Ganske vist kan man selv justere sværhedsgraden. Der er tre muligheder: En bil med automatisk gearskifte, en bil med fire manuelle gear, og en bil med syv manuelle gear. Men problemet er bare, at de to førstnævnte kører så langsomt, at du umuligt kan komme ret langt med dem. Før eller siden bliver du altså nødt til at sætte dig til rette i et 7-gearet fartmonster, der accelererer så hurtigt, at du ofte først opdager svingene, når de optræder i bakspejlet, og din bil er mere eller mindre smadret.

Gameplayet er utroligt intenst. Din timing skal være perfekt! Du skal geare op og ned på præcis de rigtige tidspunkter, og holde tungen lige i munden, imens du snor dig ud og ind mellem dine modstandere, som tilmed kan finde på at skubbe dig ud af banen - med vilje!

Det gælder om hele tiden at være 100% koncentreret, for der skal kun et kort øjeblik uopmærksomhed til, før man hamrer ind i et



C64 - Hvis du vil overhale bilen foran, gælder det at slå til på præcis det rigtige øjeblik. Din timing er afgørende i dette spil!



AMIGA - Hold øje med bakspejlet, hvis du vil undgå, at en bagvedkørende puffer dig af banen!

eller andet. Man kan godt holde til at støde ind i de andre biler, men hvis man skrider ud i et sving med stor hastighed, eksploderer din bil på stedet. Og da man kun har eet liv, er der så ikke andet for, end at begynde helt forfra.

Det kan godt virke frustrerende, men hvis det er udfordring du leder efter, så leverer dette spil varen! *Søren*

AMIGA

Kr 375

Spillet er meget velpræsenteret med flotte attraktivt-skærme. Grafikken i selve spillet er lynhurtig, selvom den ikke er særlig varieret. Intro-musikken er en typisk arcade-jingle, mens motorlarmen og bremse-lydene er ret realistiske. Der er mulighed for at styre med musen, hvor den analoge styring gør det hele endnu mere realistisk - og endnu sværere!

Grafik	83%
Lyd	77%
Gameplay	82%
OVERALL	82%

COMMODORE 64

Bånd kr 179, Disk kr 259

De mange flotte presentations-skærme giver dette spil et udpræget "arcade-føle". Grafikken er overraskende hurtig og detaljeret, og lydeffekterne er også tilpas larmende. Multi-loaden er for en gangs skyld til at leve med, fordi spillet loader alle fire baner ind på en gang, når du har valgt din bil.

Grafik	81%
Lyd	83%
Gameplay	80%
OVERALL	82%

ZARATHRUSTA

Hewson

Ak og ve. Det er det eneste, man kan sige om dette mildest talt elendige spil. Ved første øjekast så spillet lovende ud, men da jeg havde spillet det en smule, begyndte skuffelsen at melde sig.

I manualen fik jeg at vide, at man kunne bruge både tastatur og joystick og hermed begynde besværlighederne. Ved hjælp af tastaturet var skibet ret svært at styre, så jeg prøvede joysticket. Det kunne jeg dreje og hve som jeg ville, men intet hjalp. Flyet ville ikke lystre, så jeg prøvede igen med tastaturet. Først troede jeg, at det var et forsøg på at være morsom (en dårlig joke), men så gik det op for mig, at det faktisk var ramme alvor.

Zarathrusta er et... eller rettere: det skulle forstille at være et shoot'em up. Man er blevet hyret til at stjæle nogle kapsler, som befinder sig på en hel del planeter. For det første skal man flyve hen over et smukt udsmykket landskab med sten og klipper. Allerede så snart skibet kommer til syne, får man sin sag for: Man skal holde flyet i luften! Ja, det lyder latterligt, men ideen er slet ikke så tosset, hvis bare det var lidt nemmere at styre. For det første har planeterne en mere eller mindre stærk tyngdekraft, som konstant trækker dig nedad, og naturligvis bliver man totalt smadret,

hvis man rammer overfladen.

Rundt omkring i landskabet er der nogle beholdere med brændstof, som man kan tanke op ved. Det sker ved, at man holder rumskibet lige over tanken. Når man så trykker på space, vil der blive pumpet benzin i rumskibet.

Men den egentlige opgave består i at flyve rundt på planeten og finde nogle kapsler, som man skal stjæle og bringe til moderskibet. Desværre er skibet utrolig svært at styre og man skal hele tiden sørge for, at man ikke rammer planeten. Så derfor prøvede jeg atter at bruge joysticket. Efter mange forsøg lykkedes det endelig. Om det blev bedre af det? Ha ha ha, spørger du? Nej, så meget kan man ikke forlange af dette spil. Engang imellem støder man på nogle lavere former for liv, som man kan tappe livskraft ud af. På den måde får man selv et ekstra liv.

Selvfolgelig er der også nogle ting, man skal skyde, men under det meste af spillet skal man bare flyve rundt og lede efter kapsler.

Jeg vil på det varmeste anbefale, at man prøver dette spil, inden man køber det - hvis man altså ikke på forhånd mener, man kan undvære det. Men det kan man, det vil jeg med største glæde skrive under på.

Dorthe

AMIGA

Kr 375

Ja, ja... spillet byder på 32 farver, 106 vidt forskellige levels, digitaliserede lydeffekter og meget andet. Det ligger mig temmelig koligt an. Hvis bare Hewson havde satset lidt mere på gameplayet, kunne spillet måske have en minimal chance for at blive godt. Skibet er alt, alt for svært at styre, og meget action er der ikke i dette "action-spil." Er du på jagt efter et shoot'em up, vil jeg råde dig til at se bort fra dette spil. Markedet er stort, og dette spil ligger meget langt under standarden.

Grafik	82%
Lyd	80%
Gameplay	34%
OVERALL	43%

COMMODORE 64

Føreløbig har Hewson ikke annonceret nogen C64-version af Zarathrusta.

VETO BOX

Zarathrusta styres efter det klassiske "Thrust" princip - deraf titlen. Styringen er relativ, og man skal selv sørge for at give motoren gas i nøje afmålte udladninger. Det er en ædel kunst, som kvinder tilsyneladende ikke har forstået på...

Det er i hvert fald en spilletype, som man enten elsker eller hader. Jeg er, som det gerne skulle fremgå, uenig med Dorthe på det punkt. Gameplayet i Zarathrusta kan måske forekomme lidt uoriginalt og gammeldags, men kun en pige kan påstå, at det er umuligt at styre. Jeg giver det en OVERALL rating lige omkring de 75% Kab det, drengel!

Søren

GAMEPLAY UPDATE!

Din nye, faste guide til de seneste konverteringer, budget-spil og opsamlinger.

SKI OR DIE - AMIGA

Electronic Arts

Kr 375

C64-versionen af dette spil blev anmeldt i oktober sidste år, hvor Christian gav det hele 86% i OVERALL. Så højt kommer Amiga-udgaven ikke op, og C64-versionen ville nok heller ikke score helt så højt, hvis den blev anmeldt idag. Anmeldernes krav stiger som bekendt i takt med spillernes udvikling.

Spillet er bygget op efter det klassiske "Epyx-princip", hvor du konkurrerer i forskellige discipliner. I dette spil drejer det sig om sneboldkamp (a la Operation Wolf), skihop (a la Winter Games), styrtløb (med mulighed for halsbrækkende hop), skateboard ræs (virkelig cool), og en slags bobslædekørsel i traktordæk.

Men der er slet ikke discipliner nok, og man føler derfor hurtigt, at man har været igennem det hele. Desuden lever grafik og lyd slet ikke op til det, vi idag forventer af et Amigaspil. Når spillet alligevel scorer over gennemsnittet, er det fordi der gudskevel er mulighed for, at flere spillere kan konkurrere mod hinanden. Og så er det faktisk meget sjovt.

OVERALL 68%



Grafikken bærer præg af, at spillet er konverteret fra en PC'er.

BACK TO THE FUTURE II - AMIGA

Image Works

Kr 375

C64-udgaven fik en kølig modtagelse i oktober, hvor Christian var i sit meget negative og nådesløse hjørne - 34% i OVERALL var alt, hvad Sparregnommen kunne afse. Amiga-udgaven er lidt (men også kun lidt) pænere at se på, men gameplayet er desværre det samme.

Filmen er jo ellers et fyrværkeri af storlæde, action-mættede scener, men på mirakuløs vis er det lykkedes programmøren at konvertere disse til en tam fuser. Selv den berømte "hooverboad-jagt" - et af filmens højdepunkter - er i spillet blevet til en langsom, ensformig og ret ukontrollerbar affære. De efterfølgende puzzle- og beat'em up sekvenser er ikke meget bedre.

Beklager Imageworks, men det bliver altså til en stadfæstelse af dommen fra sidste oktober - dog plus 20% fordi vi ikke alle er helt så nådesløse som Christian. Men sørg så for, at fiaskoen ikke gentager sig med "Back to the Future III"!

OVERALL 54%

PRO SPORT CHALLENGE -

AMIGA/C64

Accolade

C64 disk kr 295, Amiga kr 449

Dette er en splinterny kompilation, som indeholder 4 mere eller mindre klassiske Accolade spil: The Cycles, Powerboat USA, Jack Nicklaus Golf og Championship Courses. Sidstnævnte er blot en bunke ekstra baner til golfspillet.

The Cycles er et udmærket motorcykelræs, som sagtens kan måle sig med nyere spil som "Team Suzuki" og "Ultimate Ride". Powerboat USA er derimod en meget stor skuffelse, og da golfspillet samtidig ikke er helt på højde med en klassiker som Leaderboard, må man nok konkludere, at der findes bedre kompilationer på markedet.

OVERALL 65%



Klassikeren er tilbage - prisen er ny!

CARRIER COMMAND - AMIGA

Mirror Image

Kr 169

Dette spil er en ægte klassiker! Carrier Command er en rendyrket strategi-simulation, hvor to hypermoderne hangarskibe kæmpes om at indtage hinandens øer. Du er kaptajn på det ene af skibene, og til din rådighed har du en lang række hjælpemidler - f.eks. fjernstyrede jagerfly og amfibie-tanks.

Dit mål er at indtage modstanderens base, men hvis det skal lykkes, må du først opbygge et velfungerende netværk af øer, så du langsomt kan æde dig ind på modstanderens domæne, og smadre hans infrastruktur.

Spillet er en meget velfungerende blanding af strategi og simulation, og når det alligevel scorer lidt mindre end da det kom frem for tre år siden, skyldes det udelukkende, at der er for meget ventetid, mens skibet sejler mellem øerne. Her kunne godt have været en "speed-up" funktion. Men til den nye, lave pris, er dette spil ikke desto mindre et must, hvis du da ikke allerede har det. Og så fås det lovtigt også til 64'eren som fuldpriisspil. At købe!

OVERALL 95%



Vor helt, Marty McFly, fanget i en kritisk situation.



Hvornår slipper vi for disse forlørne skildpadder?

SUPREMACY - C64

Virgin

Bånd kr 169, Disk kr 249

Amigaversionen fik en meget positiv anmeldelse i sidste nummer, og C64-versionen er absolut heller ingen skuffelse. Det er faktisk imponerende, at Virgins programmerer har formået at presse dette ret avancerede rum-strategi spil ned i 64'eren, uden at det i bemærkelsesværdig grad er gået ud over præsentationen.

Målet er stadig det totale herredømme over universet, og det hele er næsten lige så flot som på Amigaen: Meget flot grafik og dækkende effekter. Enkelte billeder er udeladt (som f.eks. de forskellige våben-typer), men det er så lidt, at det ikke går ud over atmosfæren, som absolut er bevaret.

Spillet er desuden meget let at gå til, da det ligesom Amiga-versionen er fuldt ikon-styret. Klart anbefalet.

OVERALL 83%

SUPER CARS - C64

Gremlin

Bånd kr 169, Disk kr 249

Netop som "Super Cars 2" nærmer sig en udgivelse på Amigaen, udkommer C64-versionen af det oprindelige spil. Og det er mindst lige så sjovt, som på Amigaen!

Og det manglede da egentlig også bare, for Super Cars er et af de spil, hvor gameplayet er altafgørende, mens grafikken er nærmest ligegyldig. Spillet ville være sjovt, om det så var firkantede legoklodser, man styrede rundt på banen. Det er altså nemt at konvertere, men alligevel må man have lov at være imponeret over, at Gremlins programmerer har ramt præcis det rigtige "feel" i den måde, man styrer sin bil på. Grafikken er klar og funktionel, mens lyden er tilpas støjende. Og gameplayet er så fængslende, som det kan blive. Hvis du leder efter et godt "racerbane spil", så behøver du ikke lede længere. Super Cars er ankommet!

OVERALL 92%



Super Cars er et af de allerebedste spil indenfor denne genre.

TEENAGE MUTANT

HERO TURTLES - C64

Image Works

Bånd kr 189, Disk kr 269

Åh nej, åh nej... Et af årets virkelig store flop er tilbage - denne gang på 64'eren. Amiga-versionen slap faktisk billigt med en OVERALL rating på 63% i vores oktober-nummer. Så let slipper C64-udgaven ikke...

Situationen er stadig den samme: Leonardo, Raphael, Donatello og Michelangelo drøner rundt i storbyens gader, for ind imellem at kravle ned i kloakkerne. Her hopper de så rundt på nogle platforme, mens de svinger deres ninjå-våben mod diverse fjender.

Grafikken er udetaljeret og sært farveløs. Lyden er en usædvanlig tynd kop te, der lyder som om den var konverteret direkte fra Nintendo-versionen - det er den sikkert også. Desuden hjemses spillet af en pinligt dårlig kollisions-detektion, og et i det hele taget kedeligt, ensformigt og totalt uninspireret gameplay. Cowabunga!

OVERALL 40%

Bestem selv. Nu.



Pilot...?



Læge...?



Designer...?



Forsker...?



Økonomiechef...?



EDB-angst...?

Der var engang, hvor menneskene var bange for computeren. I dag er den et værktøj, der er ligeså almindelig som telefonen eller bilen. Og uanset hvilket job du vælger, vil computere blive en del af dagligdagen.

AMIGA 500 er ikke bare legetøj. Den er faktisk en af verdens mest alsidige computere. Og der findes hundredevis af programmer. Tekstbehandling, regneark, grafik, video, lyd, undervisning, spil og meget, meget mere.

Få et forspring nu. Vi er nemlig allesammen på vej ind i computeralderen.



AMIGA 500

- vi ta'r leg alvorligt.

ABSOLUT

AMIGA 2000



OBS! NY PRIS!!!

AMIGA 2000 Studie: 10.300,-
AMIGA 2000: 11.995,-
AMIGA 3000 Studie fra 19.995,-

Tilbehør til AMIGA 2000

3.5" Diskettedrev 995,-
XT-kit 3.175,-
AT-kit 6.650,-
Intern genlock 2.435,-
20 Mb harddisk 3.875,-
50 Mb harddisk 6.100,-
2 Mb RAM-kort 2.665,-
8 Mb RAM-kort 6.785,-
68020 ACC. kort 9.760,-
68030 ACC. kort 10.980,-
Ring og hør på studiepriser!

Monitorer

Commodore 1084s 2.995,-
Philips 8833-II 2.695,-
Philips monocrome 1.095,-

Printere

Star LC10 Colour
Star LC 20
Star LC 24-10
Star LC 24-200
Star LC 24-200c
Star LC 200 Colour

DAGSPRIS

Leveres med 2 år's
autoriseret garanti.

Matrix printere leveres med
DK manual+kabel.

Printere fortsat

Star laser LS-8II
Den nye! 8 sider/min.
Og 1 Mb-ram 12.195,-

Star LS-04
Den nye! 4 sider/min.
Og 1 Mb ram 9.775,-

Citizen 120D 1.995,-
Fujitsu SP320Q 4.870,-
Olympia ESW 1000 2.995,-
MPS 1230 1.695,-
MPS 1550C 2.695,-

Joystick

The Arcade 260,-
The Arcade turbo 340,-
The Boss 199,-
Red Ball 329,-
Super three way 395,-
Super Pro Autofire 295,-

Diskdrev

Qtec 3.5" diskdrev
Tænd/sluk bus 995,-
Qtec 5.25" diskdrev
Tænd/sluk bus 1.595,-
Commodore slimline
3.5" diskdrev 1.395,-
Cumana 3.5" 995,-

Disketter

3.5" No Name 79,-
5.25" No Name 59,-
BASF 3.5" 99,-
BASF 5.25" 78,-
Esselte 3.5" 99,-
Esselte 5.25" 78,-

Hør på 100 stk. priser!!

Harddisk

Commodore A590
20 Mb, med mulighed
for 2 Mb ram udv. 4.295,-
Ram pr. stk. 512 Kb 395,-

Vi fører hele
GVP's produktserie
Ring og hør vores priser!

Pakke

AMIGA 500

Kindwords 2.0, Fusion Paint,
Kick Off 1, F18 Interceptor,
Indy Action Game 4.495,-

AMIGA 500 HUGO pakke

AMIGA 500 - A 501ram udv.
Spillet HUGO - 5 sjove spil
Med Joystick

TILBUD!! 4.695,-

Indstikskort A500

Eprombrænder 1.595,-
Epromkort 1Mb 695,-
Eprombank 1.495,-
DMA-Port Kabel 495,-
DMA-Port forlænger 195,-
DMA-port expander 585,-
Nordic Power Cartridge 1.195,-
Action Replay MKII 1.195,-
Commodore A501 695,-
512Kb Ram udv. 495,-
Maximem 512 Kb udv. 849,-
Gary Adaptor 348,-
CPU adaptor 398,-
Ram kredse 512Kb 395,-
Action replay 2 A2000 1.195,-

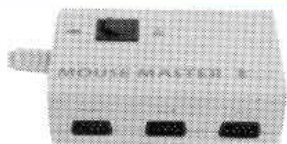
AMIGA

Musik & Lyd

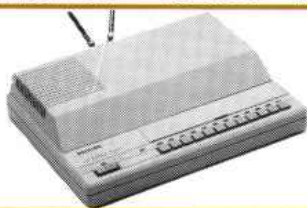
Datel Sound Sampler	1.495,-
Amitech sampler	795,-
Datel Midi interface	695,-
Alcotini sound sampler	795,-
Creative Sound sampler	849,-
Pro Sound Designer	1.285,-
Intersound	895,-

Tilbehør

Amiga TV modulator	295,-
mousemåtter	78,-



Mousemaster joystick-	
mus omskifter	395,-
multiplayer kabel	225,-
A10 stereohøjttalere til	
alle Amigamodeller	385,-
Støvlag til A500	150,-
Diskbox 3.5" - 80 stks.	110,-



Philips TV-tuner	995,-
Boot Selector	98,-
Kickstart omskifter	295,-
diskbox 5.25" el. 3.5"	110,-
Esselte Diskbox 3.5"	
60 stks.	195,-
Esselte Diskbox 5.25"	
60 stks.	150,-

Bruger-programmer

Interword	895,-
Interspread	895,-
Haicalc	395,-
The Works	995,-
Diskmaster	545,-
Wordperfect 4.1	1.995,-
Excellence	3.495,-
Superbase Pers. Dk	995,-
Amiga Budget	595,-
Amiga Tips3/Lotto	495,-
Quarterback Tools	795,-
Quarterback	
Version 4.2	695,-
Amiga Comal	995,-
Interasm	895,-
Lattice C 5.5	2.995,-

Kommunikation

Tornado 2400B modem	1.695,-
Mini modem	1.695,-
Online komm. prg.	1.195,-

NYHEDER

Basebord 6 Mb	
RAM udvidelse	
6 Mb A500	1.695,-

ADRAM 4Mb	
4 Mb kort	1.495,-

Lev. uden RAM	
512k RAM	395,-

MAXIPLAN plus	1.365,-
---------------	---------

Video/Grafik

Flatbed Scanner	5.995,-
Håndscanner	2.995,-
Videon 3.0	3.795,-
DPaint III	895,-
Digipaint	795,-
Digipaint 3.0	1.595,-
Digiview 3.0	1.995,-
Digiview 4.0	2.495,-
Photon Paint 2	695,-
TV text	1.595,-
TV Show	1.295,-
Pro Video Plus	3.995,-
Professional Page 2.0	4.295,-
Professional draw 2.0	1.995,-

Tilbud

Amiga 500 PC XT-kit
Indstikskort med:
8 MHz clockfrekvens
512 Kb Ram i Amiga-mode
700 Kb Ram i PC-mode
DOS 4.01 med SHELL

TILBUD!! 2.995,-

TILBUD

Postordre

VORES TELEFON SVARER
HELE DØGNET

Alle priser er inkl. moms

Besøg også vores nye
Creative Center



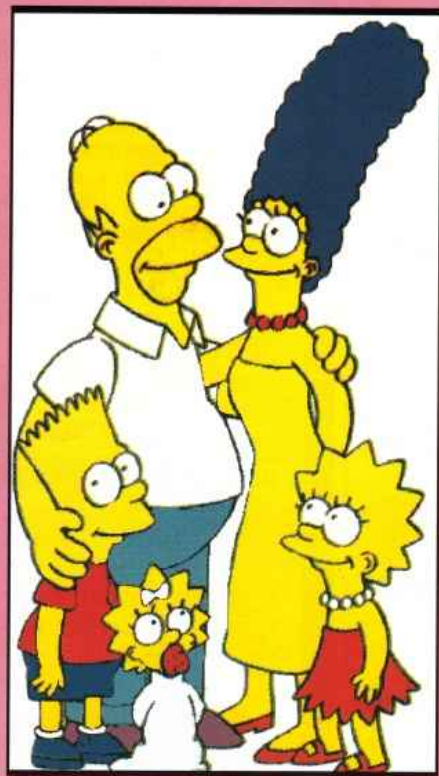
Istedgade 110

BETAFON

Istedgade 79 • 1650 København V.
Tlf. 31 31 02 73 • Fax. 31 24 19 50

GAMES PREVIEW

Så løfter vi atter sløret for de spil, der i den nærmeste fremtid vil optage hyld-plads hos din softwareforhandler.



THE SIMPSONS

Vores moderne civilisation kan tilsyneladende ikke undvære mode-
filp og opskruede manier. Vi så det med Batman, Dick Tracy, og
senest Teenage Mutant Ninja (eller var det "Hero"?). Turtles.
Nyeste skud på stammen er "The Simpsons" - en amerikansk teg-
nefilm, der for øjeblikket går sin sejrsgang over det meste af ver-
den. Og det er ikke kun på tv-skærmen det sker... "Do the Bart
Man" er på lytid røget til tops på alverdens musik-hitlister, og
videoen kører nærmest i døgndrift på MTV. Imens er Batman og
Dick Tracy gået på pension, og skilpadderne er for længst krøbet
tilbage til kloakken...

Men Simpson-bølgen er over os, og det er vel overflødigt at
fortælle, at der også kommer et computerspil om de kendte figur-
er. Det er Ocean, der i dyre domme har købt rettighederne, og
spillet ventes ude i løbet af efteråret til både Amiga og C64.

GODS

Hver gang der kommer et nyt spil fra Bitmap Brothers, venter verden i
spænding. Og nu er bitmap-brødrene endelig klar med deres første plat-
formspil, som de med sædvanlig beskedenhed har valgt at kalde
"Gods".

Platform-opskriften er som bekendt lige så gammel som "Manic Min-
er", men dette spil tegner alligevel til at blive lidt ud over det sædvanlige.
For det første er der den sædvanlige Bitmap-grafik med kæmpestore fi-
gurer, farverige baggrunde og masser af flotte detaljer. Og selve game-
playet hører heller ikke hjemme i småtings-afdelingen! Der er fire
kæmpestore levels (en græsk by, et tempel, en labyrint og en mystisk
underverden), plus en masse nyttige objekter, der kan samles op. Det
vrirler også med fælder og monstre, men heldigvis er der mulighed for
at købe ind i de våben-forretninger, der dukker op med jævne mellem-
rum. Meget belejligt.

En anden interessant feature er, at spillet selv indretter sig efter, hvor-
dan du spiller. Hvis du spiller dårligt, sørger programmet for, at mon-
stre og fælder ikke bliver alt for svære at klare. Hvis du derimod er
en professionel joystick-operatør, så skal spillet nok sørge for, at du får
hænderne fulde...

"Gods" udgives til Amigaen af Renegade og skulle være ude nu.



BACK TO THE FUTURE III

Marty McFly er tilbage i et desperat kapløb med tiden. Denne gang
er han rejst tilbage til det vilde vesten for at forhindre, at "Doc"
roder sig ind i en skudduel, som han ikke kan slippe levende fra.
Men situationen er mere kom-
pliceret end som så. Den geniale
professor har nemlig forelsket sig i
en kvinde, som han ikke har i sin-
de at forlade i fortiden, og da
Marty endelig får dem overtalt til
at vende tilbage til nutiden, op-
dager han, at deres tidsmaskine
(en ombygget DeLorean) er løbet
tør for benzin. Hvordan skal vore
helte nu komme tilbage til nuti-
den?

Spillet består af 4 forskellige
dele: En vild jagt på hesteryg, en
nådesløs tallerken-kamp(!), en præ-

ve på dine skyde-færdigheder, og
den store finale, hvor du skal ven-
de tilbage til nutiden, inden tiden
løber ud.

Back to the Future III udgives af
Image Works, og udkommer i
nærmeste fremtid til Amiga og
Commodore 64.

CHUCK ROCK

Det næste spil fra de kompetente
gutter på Core Design er det, der i
anmelderjargon beskrives som
"et multi-direktionalt scrollende
platformspil". Chuck Rock er en
midaldrende, overvægtig stenal-
dermand med et ret utiltalende
ydre. Hans kone, den yndige O-
phelia, er netop blevet kidnappet,
og det er nu Chucks opgave at be-
fri hende fra den onde Gary Grit-
ter.

Til sin hjælp kan han gøre bruge

af de mange sten, der ligger rundt omkring. Hvis han stabler dem rigtigt, får han adgang til platforme, som han ellers ikke kunne have nået. Han kan også smide stenene efter de fortidsvæsener, der kommer i vejen for ham, eller han kan bruge dem som skjold mod faldende kokosnødder og andre ubehageligheder.

Men Chucks mest effektive våben er hans overdimensionerede mave, som han med stor effekt bruger mod de uhyrer, der kommer lidt for tæt på. Vi har set en demo-version af spillet, og Chuck Rocks dræber-mave skal simpelthen opleves!

Amigaversionen af Chuck Rock udgives i maj af Core Design.

THE GODFATHER

Det engelske softwarehus U.S. Gold har erhvervet sig rettighederne til den legendariske saga om Corleone-familien - en gangsterhistorie om loyalitet, magt og vold. Både "The Godfather" og "The Godfather II" modtog en Oscar for bedste film, og også den nye "Godfather III" er blevet en stor succes.

For at få det størst mulige udbytte ud af licensen (som utvivlsomt har været afsindig dyrt), regner U.S. Gold med at udgive mere end et spil. Ligesom med Oceans Night Breed, kommer der både et interaktivt adventure/strategi spil og et mere ligefremt actionspil.



F-15 STRIKE EAGLE II

Idag er Microprose først og fremmest berømt for deres avancerede flysimulatorer. Et af deres allerførste spil var "F-15 Strike Eagle", der (ikke overraskende) bygger på flyet af samme navn. Efter nutidens standard er spillet ikke bemærkelsesværdigt, men til gengæld skulle fortsættelsen være fuldt på højde med firmaets seneste produkter.

3D grafikken er efter sigende den hurtigste hidtil i noget Microprose spil, og selvfølgelig får du lejlighed til at deltage i en masse forskellige konflikter - rangerende fra Vietnam til Nordpolen.

I modsætning til f.eks. "F19 Stealth Fighter" er hovedvægten lagt på action. Dette er i grunden meget naturligt, eftersom F-15'eren netop er bygget til hektisk luftkamp, i modsætning til det mindre manøvredygtige Stealth fly, der primært er udviklet til at snige sig uset ind på fjenden og forsvinde igen, så snart missionen er udført. I F-15 er fjenden udmærket klar over, hvor du er, og du får derfor brug for alle dine evner udi luftkampens ædle kunst.

F-15 Strike Eagle II kommer efter planen til Amiga i slutningen af maj.

3D CONSTRUCTION KIT

Hvis du er en af de mange, der har tilbragt adskillige nattetimer med spil som "Driller", "Darkside", "Total Eclipse" og "Castle Master", så har Incentive nu et interessant tilbud til dig. Hvad ville du sige til at lave dine helt egne 3D eventyr?

Efter i flere år at have spundet guld på deres unikke "Freescape" programmerings-system, har Incentive nu besluttet at dele deres hemmelighed med dig. Med "3D Construction Kit" kan du lave dine egne 3D-spil - af samme kvalitet som de klassiske Incentive-titler!

Hvad spillet skal handle om bestemmer du selv. Grafikken designer du i et omfattende tegne-program, og det hele kædes sammen ved hjælp af et Basic-lignende programmeringssprog. Det meste af programmet er dog menestyret, så det skulle være til at finde ud af.

Og når du så har programmeret dit første mesterværk, står det dig frit for at prøve at sælge det. Det eneste Incentive forlanger, er at du på titelskærmen gør opmærksom på, at dit superspil er lavet med deres program.

Incentives "3D Construction Kit" udkommer først på sommeren til både Amiga og Commodore 64.



Både Amiga og C64 skulle være dækket ind. Den oprindelige plan var at udgive spillene i forbindelse med den nye Godfather-films pre-

miere, men som sædvanlig er der opstået forsinkelser. En udgivelse samtidig med video-premieren er nok mere realistisk. Vi håber naturligvis, at vi snart kan vende tilbage med en færdig anmeldelse, så vi een gang for alle kan fastslå, om dette virkelig er "et tilbud, du ikke kan afslå"...

PGA TOUR GOLF

Hvis denne titel lyder bekendt, er det ikke så underligt. PGA Tour Golf er allerede et stort hit på PC'en, og nu er det så blevet Amiga-ejernes tur.

Op til fire spillere kan konkurrere med 60 professionelle spillere på en af fire autentiske baner. 3D-grafikken er detaljeret og realistisk, med tv-agtige præsentationer af hvert hul. Der er sågar mulighed for at få gode råd og tips fra de professionelle, om hvordan et bestemt hul skal spilles. Og hvis det virkelig lykkes dig at lave et mesterslag, er der mulighed for at se det i slow-motion, igen og igen.

Men golfspil er jo ingen nyhed, og er dette spil virkelig bedre end det klassiske "Leaderboard"? Det spørgsmål kan vi først besvare, når vi har modtaget en færdig anmelder-version af spillet, som Electronic Arts udgiver til Amigaen sidst på foråret.

SUPER CARS II

Der findes en særlig genre inden for bilspillene, som vel nærmest kan betegnes som "racer-bane

spil": Man ser banen oppefra, og styrer sin lille bil rundt med "relativ styring": Når man hiver joysticket til venstre, DREJER bilen mod venstre - den KØRER altså ikke nødvendigvis i den retning. Grem-lins "Super Cars" er et af de mest vellykkede eksempler på denne genre, og nu kommer fortsættelsen!

I Super Cars II er der hele 10 biler, der kæmper om at komme først over målstregen. Spillet byder desuden på mere end 20 nye baner, der naturligvis er spækket med forhindringer såsom ramper, bakker, tunneller, hårnålesving, broer og meget andet skidt. Nogle steder ligger der endda vand, olie, grus eller is på kørebanen, og landskabet varierer fra knasende ørkensand til iskolde snedriver.

Som noget nyt er der mulighed for at være to spillere, hvilket foregår efter det klassiske "split-screen" koncept. Spillet er programmeret af folkene bag "Lotus Esprit Turbo Challenge", og det skulle da borge for kvaliteten! Amiga-versionen er ifølge vores oplysninger ude, når du læser dette.

BARDS TALE III

"When the going gets tough - the Bard goes drinking." lyder et gammelt ordsprog, og hvis det holder stik, bliver der brug for spandevs af både varer i Bards Tale III. For her bliver selv den mest hårdføre eventyrer sat på en alvorlig prøve!

Den navnkundige by Skara Brae er lagt i ruiner. Netop som folkene fejrede sejren over den onde Mangar (målet i Bards Tale II), ankom hans læremester, Tarjan for at få hævn. Han smadrede byen totalt, og dræbte alle de mænd, kvinder og børn, han kom i nærheden af. Og så var han ikke engang inviteret.

Men værst af alt: Han truer nu med at fortsætte sine ødelæggelser, og meget tyder på at Skara Brae blot bliver det første af mange ofre for hans udtømmelige vrede. Derfor må du samle en gruppe eventyrere, der er tapre og dygtige nok til at redde verden fra Tarjan og hans mørke handlinger.

Interplays første "Bards Tale" spil til 64'eren, engang i tidernes morgen, var med til at øge interessen for rollespil. Spillet blev så stor en succes, at det i de følgende år blev fulgt op af to fortsættelser, som hver især byder på flere monstre, flere labyrinter, flere skatte og flere gåder. Dette tredje spil i serien har fået undertitlen "The Thief of Fate".

Det har længe været ude til 64'eren, men det er først nu, at Electronic Arts har taget sig sammen til at konvertere det til Amigaen. Bards Tale III skulle være ude omtrent samtidig med dette blad.

VI ÅBNER DØRE !!

En kendsgerning er det at danske programmører og computer-grafikeres succes i udlandet indtil nu må siges at have været yderst begrænset, med undtagelse af nogle få solstråle historier, der har givet anledning til en del mytedannelse og til tider urealistiske forventninger.

Lad os lige gøre op med et par af myterne:

1) Nej - du kan ikke tjene 42 millioner kr. ved at programmere et shoot 'em up spil i weekenden - værgerligt men sådan er det altså!

2) Nej - du bliver ikke nødvendigvis dygtigere hvis du arbejder på en sydhavn eller laver din grafik i rutchebanen i Disney Land.

3) Nej - Det er ikke nok at fortælle alle censerne at du laver et spil der bliver superfedt, hvis det aldrig bliver færdigt og som regel ender som en middelmådig demo...

4) Nej - du laver ikke overgod original grafik ved at tegne af efter det nærmeste Heavy Metal tegneserie hæfte.

5) Nej - du er ikke sikker på at få dine penge hvis du endelig skulle være så heldig at få udgivet et spil gennem et udenlandsk firma. I sidste måned var det Hewson der standsede betalingerne, hvem bliver de næste!

Ovenstående er en slags jantelov for danske udviklere og vi modtager da gerne forslag til punkter vi kan forlænge listen med, hvem ved hvad du har været udsat for?

DET DANSKE ALTERNATIV

Hvem er vi?

Ligesom Holger Danske har vi slumret en lang periode, hvor vi har opbygget et bredt kontaktnet indenfor den internationale softwareverden. Vi har taget os tid til at besøge en lang række lande, i Europa, i Sydøstasien, Australien og selvfølgelig USA, hvor vi har sæt på de lokale forretninger og deres opbygning, snakket med distributører og ikke mindst med udgiverne - store såvel som små. Vores branche erfaring kombineret med research arbejdet gør os istand til at yde det bedst mulige stykke arbejde når vi skal vurdere programmer og hvis kvaliteten er i orden sælge dem. Fra at være to overbeholdende ansatte er vi idag 5 fuldtids totalt stressede medarbejdere og ca. 30 freelance kontrakt ansatte medarbejdere (som også påstår at de har mere end rigeligt at bestille, derfor denne annonce!).

Hvad kan vi?

Vi kan det som andre tidligere forgæves har forsøgt, nemlig få udgivet og markedsført danske programmer internationalt - både spil men også mere seriøse programmer som vores INTER serie er et bevis på. (Hvis du af en eller anden grund ikke kender INTER serien så hold øje med COMPUTER i de kommende måneder hvor vores efterårsudgivelser vil blive omtalt). Hvis vi fra et tidligt tidspunkt kan se at programmet du er igang med ser fornuftigt ud er vi klar til at lave en kontrakt med dig, som sikrer dig både juridisk og økonomisk i vores fortsatte samarbejde - nye toner i dansk software industri ikke sandt?

Hvad kan du????

Amiga:

Programmører:

Struktureret og veldokumenteret programmering i assembler eller C samt kendskab til Kickstart og/eller hardware.

Grafikere:

Skal kunne lave still - billeder, animationer i begrænsede farvepaletter og kunne lave frihåndstegning på papir (til layout af skærbilleder og lignende).

Commodore 64/128/GS 64:

Programmører:

Struktureret og veldokumenteret programmering i assembler.

Grafikere:

Skal kunne lave still - billeder, animationer af sprites/samt grafik blokke. Kan du jonglere med HI-RES, FLI, single colour såvel som multi colour er det en god start.

Det er et must at du er istand til at belyse ovenstående punkter og vi ser gerne du vedlægger eksempler på dit hidtidige arbejde når du indsender en skriftlig ansøgning. Oplys venligst om du helst vil arbejde med spil eller seriøse programmer og om i evt. er en gruppe der ønsker at arbejde sammen.

Lad os prøve at åbne en dør for dig, der kan give både udfordring, spænding og penge fremover.

INTERACTIVISION
THE NAME OF PRECISION

Interactivision ApS.
Hovedgaardsvej 4
DK-8600 Silkeborg
Tlf. 86-802700 - Fax 86-800692



Disse billeder er et lille
udpluk af kommende
titler produceret af
Interactivision.

TO BE CONTINUED ...

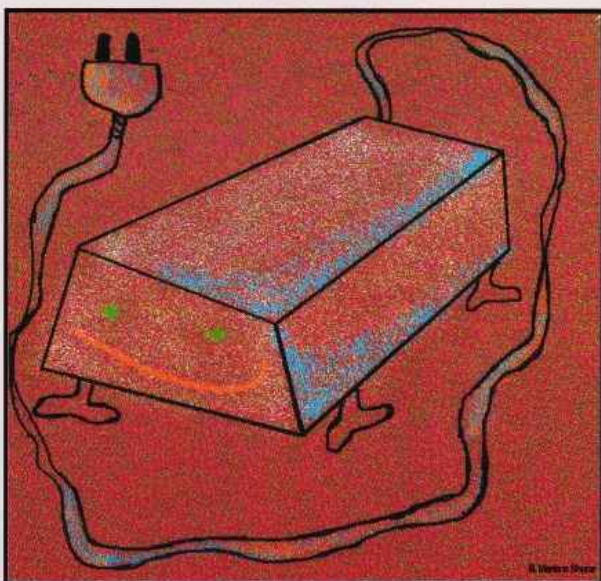
INTERACTIVISION 35MM TECHNICOLOR

Living With a Box

Vi har tidligere bragt anmeldelser af harddiske - og det vil vi selvfølgelig fortsætte med fremover. Men, hvordan er det egentlig for en ganske almindelig Amiga-ejer pludselig at eje en harddisk?

Det ser vi nærmere på i denne artikel.

Af Flemming Steffensen



Klik, klik, klik...vente, vente...klik, ...vente... wrrroonn, klik "Please insert Disk 3 in drive DFO:" - klik, vente... klik, klik, klik... vente...

Mon ikke de fleste af læserne kan nikke genkendende til ovenstående? De utallige diskette-skift og de utålelige ventetider. Spil på fire disketter eller mere, kan drive selv den mest hærdede Amiga-ejer til vanvid.

Vi er derfor mange, der overvejer at løse disse problemer én gang for alle - nemlig ved købet af en harddisk. Men, så melder tvivlen og spørgsmålene sig hos den i forvejen hårdt prøvede computer-freak: Virker mine spil når harddisken er tilkoblet? Hvor mange spil kan jeg have på en harddisk? Hvor meget hurtigere kan jeg indlæse Shadow of the Beast II? Det er spørgsmål som disse vi i denne artikel forsøger at finde svar på.

Denne artikel er altså ikke en test af en eller flere harddiske, men mere en beskrivelse af hvordan en almindelig A500-ejer kan få glæder (og sorger) ved anskaffelsen af en harddisk.

Stik mig en skive

Lad os først se lidt på hvad en harddisk egentlig er. Ved en hard-

disk til A500 forstår vi i virkeligheden 3 ting:

- 1) selve harddisken,
- 2) controlleren og
- 3) en kasse til 1 og 2.

Selve harddisken er en relativt lille lufttæt kasse. Den indeholder et antal metalskiver og et antal læse-/skrivehoveder (antallet varierer alt efter type og kapacitet). Controlleren er så at sige bindeledet mellem computeren og harddisken. Det er controlleren der gør computeren i stand til at udveksle data med harddisken. Endelig er der en kasse (normalt af plastic), som harddisk og controller er placeret i. Denne kasse kobler vi så til Amigaen via computerens expansion-slot. Kassen er normalt udformet og farvet således, at den "naturligt" forlænger din Amiga med en sådan ca. 12 cm. mod venstre. Det laves faktisk

ganske pænt idag.

Inde i kassen er der, ud over harddisken og controlleren, ofte plads til RAM-kredse, således at du kan udvide måske helt op til 8 MB. Ligeledes befinder der sig en ventilator, som sørger for at temperaturen ikke bliver for høj.

Nogle harddiske er bygget op på en lidt anden måde - nogle placeres f.eks. under din monitor og tilsluttes porten ved hjælp af et kabel. Men i dag er de fleste opbygget som netop beskrevet.

Klar til kamp

Selvom reklamerne omtalte min nye harddisk, som en af markedets mindste, fik jeg ikke desto mindre udleveret en kæmpe papæske. Indholdet viste sig dog hurtigt primært at bestå af skumgummi. Der lå 4 ting i kassen: en diskette, en tynd manual (på en-

gelsk), en strømforsyning og selvfølgelig selve harddisken.

Et kort kig på manualens side om tilslutningen af harddisken - og så i gang. Det viste sig at være utroligt let at tilslutte harddisken. Det sværeste var faktisk at få plastic-kappen, der til daglig dækker Amigaens expansion-slot af. Men det lykkedes uden brug af vold.

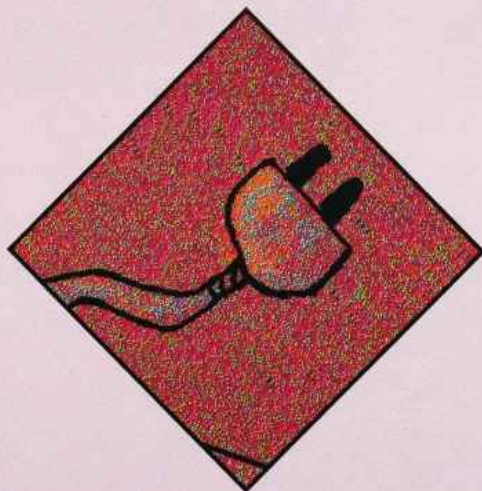
Så fulgte de obligatoriske ærgelser over ledningsjunglen bag skrivebordet. Det skete, da ledningen fra harddiskens strømforsyning skulle have en plads i den i forvejen fuldt belagte samledåse.

Foran på harddisken var en knap, der kunne skydes frem og tilbage. I den ene position stod AUTOBOOT, i den anden GAME SWITCH. Efter en kort konsultation hos manualen fremgik det, at denne knap bruges til særligt genstridige programmer, der "ikke kan lide autobooting". Det skulle vise sig at være en sandhed med modifikationer.

Det fremgik også af manualen, at knappen skulle stå på autoboot, når man, som jeg, skulle til at bruge en ny harddisk. OK, knappen stod altså som den skulle. Så er det bare at tænde...

Jeg havde nær fået et chock, da jeg tændte for harddisken. Brølet fra harddisken stod i skæ-

Living With a Box



rende kontrast til den stilhed jeg efterhånden havde vænnet mig til ved mit arbejde med Amiga 500. Men mere om det senere. Der var alvorligere problemer. Da jeg tændte for computeren skete nemlig ingenting. Power-dioden blinkede og blinkede, men noget billede kom der ikke. Så prøvede jeg igen, denne gang tændte jeg i omvendt rækkefølge. Samme resultat. Så dykkede jeg i manualen igen. Nej den var god nok. Jeg havde gjort præcis, som jeg skulle. Men måske havde jeg brændt computeren af da jeg tilsluttede harddisken (gylp!)?

Når noget ikke virker, selvom man har fulgt manualen til punkt og prikke, er der kun ét at gøre - nemlig det modsatte af manualens forskrifter. Det gjorde jeg så (jeg skød knappen over på Game Switch), og sekunder efter kørte både computer og harddisk som de skulle. Sagen er nemlig den, at min Amiga 500 er udstyret med Kickstart version 1.2. I modsætning til Kickstart 1.3 kan man med version 1.2 ikke autoboot fra en harddisk, hvilket jeg i øvrigt godt havde hørt før. Det er bare for dårligt, at man ikke gør opmærksom på det i manualen. Der er altså stadig en hel del Amiga-ejere der bruger Kickstart 1.2 og dem kan man ikke tillade sig at lade i stikken på den måde.

Nu var jeg så klar til at indsætte den medfølgende diskette.

Frit valg

Efter et stykke tid fremkom en almindelig Workbench-skærm. Jeg åbnede disk-ikonet og nogle nye ikoner fremkom. Hvilket et skulle man vælge? Nå, frem med manu-

alen. Her fandt jeg frem til det rigtige ikon og klikkede på det. Efter et stykke tid kom der så et nydeligt skærm billede, hvor man kunne vælge mellem automatisk eller manuel installation. I midten stod der SCSI, klikkede jeg på det ændrede det sig til AT. I manualen stod at man skulle vælge, om man ville arbejde på SCSI-drevet eller AT-drevet.

Nu vidste jeg heldigvis, at det var et SCSI jeg skulle vælge. Men jeg tror mange ville være i tvivl. Der er ingen hjælp at hente i manualen, ingen beskrivelse af forskellen mellem de to, ingen forklaring. At man så får en fejlmeddelelse længere henne i programmet, hvis man har valgt det forkerte, hjælper ikke meget. Her havde det virkelig været rart, hvis man havde tænkt lidt på den stakkels nybegynder og hjulpet lidt på vej. Resten af installationen gik fint og det skal tilføjes, at programmet var både informativt og rimeligt overskueligt.

Efter 5 minutters arbejde havde jeg en harddisk med Workbench installeret, og havde endda ved hjælp af et andet program på disketten fået lavet en diskette der kunne bootes fra. Havde dette program dog bare været omtalt i manualen, så ville mine autoboot-problemer nok aldrig have været opstået.

Deruda'

Nu skulle det så prøves af om harddisken levede op til mine forventninger. Det gik rimeligt hurtigt at starte op fra disketten. Boot-disketten fungerer på den måde, at den får harddisken til at tro, at det er harddisken, der er bootet

fra. Det vil sige, at SYS:, C:, LIBS:, FONTS:, S:, L: og DEVS: alle er assignet til DHO: (harddiskens navn). Jeg kunne altså bruge harddisken fuldstændigt som en almindelig Workbench-diskette.

Jeg kan vel ikke skjule det længere: Workbench virker bare så proff når det kører fra harddisk! For første gang kunne jeg rent faktisk holde ud at bruge de forskellige utilities. Notepad, som altid har irriteret mig, virkede både elegant og effektivt. Alt sammen skyldtes harddisken, som får det hele til at gå rigtigt hurtigt. Det var i realiteten som om jeg havde fået en helt ny computer.

Jeg besluttede mig derefter for at starte med at lægge nogle seriøse programmer ind. Jeg startede med DeLuxe Paint. Det var meget let at installere og startede op i løbet af 0.5. Så prøvede jeg WordPerfect, som også relativt enkelt lod sig installere og virkede som det skulle.

Alt i alt installerede jeg vel en 8-10 bruger-programmer af forskellig størrelse, og til vidt forskellig anvendelse. For alle programmeres vedkommende gælder, at blot en smule kendskab til CLI (navnlig XICON-kommando) og en del tålmodighed, sikrer succesfuld installation. Det er slet ikke til at beregne, hvor meget tid man sparer ved at køre disse programmer fra harddisk. Navnlig fordi man bruger programmerne på en helt anden måde. Amigaens mulighed for at køre flere programmer på én gang får pludselig en helt anden betydning. Fra DeLuxe Paint smuttede man lige over i Wordperfect og tilbage igen, så ud i Shell og ind i Notepad, for at ende i Superbase.

Uden at skulle skifte disketter og uden at vente på indlæsningen af programmerne. Computeren arbejder ligeså hurtigt som du tænker! Fedt. Men, hvad med det sjove?

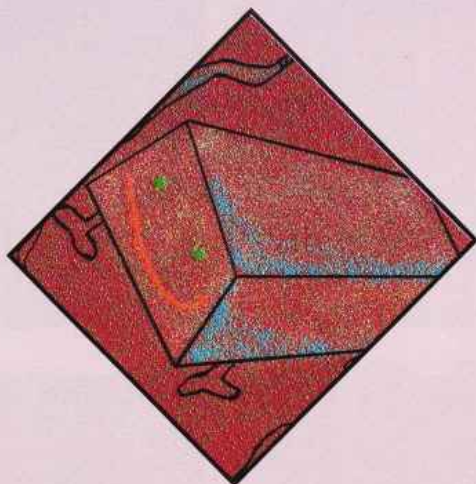
Spild af spil

Spil er noget helt andet end seriøse programmer. De seriøse programmer ligger som regel på standard Amiga-DOS disketter, og programmørerne følger normalt de retningslinjer Commodore har udstukket for programmering af Amigaen. For spil gælder ofte det stik modsatte.

Spilfabrikanterne har tre store problemer: piratkopiering, manglende RAM, og Amigaens langsomme diskettedrev. For at løse problemerne bruges nogle forskellige tricks: specielle disketteformater, specialdesignede styresystemer, trackloading og pakning af filer - blot for at nævne nogle få. Spil der er lavet på denne måde er oftest umulige at lægge på harddisk for den almindelige bruger. Og det er ærgeligt. Dobbelt ærgeligt, fordi det ofte er de store flotte programmer, der er gjort særligt meget ved (specielt for at begrænse loadetiden). Programmer som Shadow of the Beast II, Wrath of the Demon og Powermonger kan du f.eks. godt skyde en hvid pil efter - no hard-disk, desværre.

Hvis du gennemgår hele din spilsamling opdager du snart, hvor mange der vil give problemer. Prøv f.eks. at starte Workbench eller CLI, sæt derefter dine spildisketter i drevet. Hver gang der kommer en System Request (typisk "Error validating disk - Key 880 checksum error") er der meget

Living With a Box



lille mulighed for, at du nogensinde får det spil til at køre fra harddisk. Men, læs selvfølgelig først dine manualer for at se om der står noget om harddisk-installation.

Men, selvom du ikke får fejlmeddelelser er det langt fra sikkert, at spillet kan bruges fra harddisk. Mange programmører laver nemlig programmet sådan, at det kun vil hente data fra DFO: (altså dit diskette-drev) og det kan du normalt ikke lave om på.

Vi Amiga-ejere er således i et underligt paradoks. Programmørerne laver smarte rutiner, for at få deres programmer indlæst hurtigere. Men, samtidig med det resultat, at de ikke kan lægges på harddisk, hvorfra de kunne indlæses endnu hurtigere.

Vi kan kun håbe på, at programmørerne fremover tager mere hensyn til harddisk-brugere. F.eks. kunne de lave deres programmer sådan, at brugere kunne vælge enten at installere spillet på harddisk eller på disketter, hvor diskette-versionen så havde de fornødne rutiner til trackloading med videre.

Sukker på skeen

Heldigvis er der masser af spil, hvor harddisk-installation ikke er noget problem. Det viser sig, at det navnlig er blandt de amerikanske produktioner, at der tænkes på harddisk-brugerne. Men, også blandt de europæiske softwarehuse findes spil med mulighed for harddisk-installation.

Som eksempler på programmer, hvor der virkelig er tænkt på harddiske kan nævnes alle spil fra Cinemaware og Sierra. Disse spil in-

deholder nogle programmer specielt til harddisk-installation. Det var derfor oplagt at prøve, hvordan det fungerede.

Jeg valgte i første omgang Wings fra Cinemaware. Installationen gik let og smertefrit. Programmet startede op og halløjsa, hvor det gik. Det er i sandhed en helt anden oplevelse end den sædvanlige med diskette-skift og lange, lange ventetider. Spillets flow og meget flotte sammensætning kommer først til sin ret, når det hele foregår fra harddisk. Kun på den måde er spillet i stand til at opbygge og fastholde den atmosfære og spænding, det lægger op til.

Det samme kan siges om Kings Quest IV fra Sierra. OK, figurene bevæger sig selvfølgelig lige så langsomt som de hele tiden har gjort. Men, det forhold, at man ikke længere skal sidde og vente på næste sceneskift bliver indlæst gør, at det lige pludselig ikke betyder helt så meget mere.

Jeg afprøvede en masse andre spil, og fik i mange tilfælde øjnene op for nogle programmer, jeg aldrig ville have orket at spille før. Jo større programmerne er, jo større er glæden ved at spille dem fra harddisk.

Vat i ørerne

Som nævnt i starten af denne artikel, synes jeg der er et problem med støjen. Støjen fra en harddisk stammer dels fra selve harddisken, hvor de omtalte metalskiver HELE TIDEN kører rundt, dels fra ventilatoren.

Støjen fra selve harddisken er til at leve med. Men, det skal måske siges, at der er stor forskel på,

hvor meget støj der kommer fra harddisken. Nogle er næsten støjfri, mens andre brummer, som en spyflue fanget på et stykke fluepapir. Der er derfor al mulig grund til at checke lydniveauet før køb.

Størstedelen af støjen kommer dog fra ventilatoren, der tillige medfører, at en frisk brise står lige op i luften, og leger med håret på den ivrige programmør (OK, lidt overdrevet!). Det er selvfølgelig en god ting, at fabrikanten vælger at være på den sikre side, og undgår risiko for overophedning af harddisk og RAM-kredse ved at smække en ventilator i.

Den harddisk jeg afprøvede, lærer efter sigende mindre end gennemsnittet, men jeg må erkende, at det irriterede mig gevaldigt. Det kan være at man vænner sig til det, men jeg spurgte nu alligevel leverandøren om der kunne gøres noget ved det. Det kan der formentlig godt. Der findes nemlig nogle små termostater, der regulerer ventilatorens omdrejninger efter den faktiske temperatur. Ved at installere sådan en sag i harddisken, vil støjen blive meget mindre uden at sikkerheden sættes over styr. Tænk, hvis den havde været i fra starten!

Tænk dig om

De erfaringer jeg har gjort mig i forbindelse med denne artikel, kan jeg her kort opsummere: Det vigtigste er at du, før du sælger din lillesøster på det hvide slave-marked, for at rejse penge til en harddisk, tænker dig godt og grundigt om.

Undersøg markedet grundigt og overvej, hvad du har brug for. Efter min mening begår du en fejl, hvis

du tror at en harddisk på 20 MB er stor nok. 20 MB kan virke som en kolossal masse plads. Men jeg kan love dig, at du inden din harddisks 2 måneders fødselsdag, vil have pladsproblemer. Selvfølgelig kan du hele tiden lægge noget på disketter, men så ryger hele ideen ligesom lidt, ikke? Derfor: minimum 40 MB - gerne mere.

Det næste jeg vil foreslå er, at du køber en harddisk med plads til hukommelsesudvidelse. Har du i forvejen kun 512 K vil du meget hurtigt få problemer. Blot det at aktivere harddisken kræver nemlig en hel del hukommelse og før du ved af det, er der ikke nok til at køre dine spil. 1 MB RAM kan gå an, men giver i visse tilfælde også problemer. Jeg vil derfor foreslå minimum 1.5 MB RAM.

Alt efter dit temperament, din hørelse eller måske din musiksmag, burde du overveje og undersøge om der kan sættes en termostat i den harddisk du har kig på. Tænk også på familien og eventuelle kæledyr!

Køber du en harddisk af et anerkendt mærke og følger disse råd, kan du næsten ikke gå galt i byen. Det er en billig måde, at få en ny computer på! Vil du se Amigaen slå sig løs, kræver det faktisk en harddisk. Det gælder uanset om du er spil-freak eller mere seriøs bruger.

Fakta

Tak til ND Lovpris A/S for lån af udstyr, der gjorde denne artikel mulig.

Nye Amiga-demoer



Demoerne er på banen igen!!! Intet mindre end 4 vidtforskellige demoer har denne gang kvalificeret sig. Og hvilke demoer!

Af Marc Friis-Møller

Først har vi Phenomenas nyeste demo "Animotion", som udover at være lavet af en af Sveriges ypperste codere, Celebrandil, opnåede intet mindre end en førsteplads til Dexion-copypartiets demokonkurrence, og derved skaffede dens bagmænd præmien på 1000\$.

Demoen indeholder egentlig ikke nogle nye revolutionerende ideer, men da udførelsen og sammensætningen af de inkluderede rutiner (vektortransformation, vektorbolde etc.) er pænt og nydeligt udført, er det absolut en demo der er værd at have.

Celebrandil stod også bag demoen "My Room" som, med sin Raytraced animation, i sin tid også opnåede en plads på charten.

"Animotion" indeholder en lignende animation. Den er dog, om muligt, endnu pænere!

Budbrain

For demokendere har gruppen Budbrain i et stykke tid stået for en revolution indenfor demodesign.

Deres Megademo 2 er netop udkommet, og den er absolut noget for sig selv, og burde måske, på grund af de stærke

scener, censureres for børn under en hvis alder. Blandt andet kan man se Madonna blive knivstukket (i bedste psycho-brusekabine-stil) og skæmtrolden Hugo blive hængt (Lynched ??).

Med deres sammenkobling af sort humor og parodi, via underlig grafik og musik, er det lykkedes dem på lyntid at blive berygtede i hele den uciviliserede verden.

De er simpelthen en gruppe man enten hader eller elsker.

Tendensen er dog at kodere hader dem (Pga. uavanceret kodning), og humoristerne elsker dem (Pga. design/handling).

Rebels

Vi har modtaget Rebels seneste demo ved navn "TTT-demo". TTT'et står for et navn der er for langt at udtale på en gang, men som i sin oprindelige form hentyder til den noget ualmindelige Parallax-effekt (Scrollende grafik i 3 Dimensioner) som manden bag demoen, Droopy, har kreeret (se evt. screenshot).

Demoen indeholder også Sin-Cos-udregnede Colorcycles og nogle store digitizede billeder, som efter at være konverteret i

et specielt system frembringer genkendelige animationer i én enkelt farve.

England

Englænderne er efterhånden også blevet grebet af demofebren, og vi har, fra det i England nyligt afholdte Anarchy cyparti, modtaget de i demo-konkurrencen højest placerede demoer.

Magnetic fields placerede sig på førstepladsen med demoen "Hysterisis", som er en multiload-demo med adskillige små parter. Alle parterne indeholder nogle rimeligt hurtige rutiner med bl.a. fyldt vektor og vektorbolde, men det skal dog siges at der udover en noget bizar rutine med kurved vektorgrafik, desværre ikke er fremvist den store nytænkning.

Anarchy U.K kom selv ind på andenpladsen med deres demo "System Violation", som med sit perfekte opstartsdesign allerede fra den første booting placerede sig højt på undertegnede demo-hitliste.

Stemningen ved denne demo er umulig at beskrive, men rutinemæssigt minder den en del om "Hysterisis" fra Magnetic Fi-

elds (Dog lidt bedre).

Trediepladsen tilfaldt gruppen Anthrox, som med demoen "Bobby demo" fulgte en lille kugles liv i godt og ondt.

Man følger kuglen fra mødet med en lille dame-kugle. Hvad der kommer ud af dette møde vil jeg ikke afsløre, men blot sige at visse scener ER blevet censureret. Engelsk humor i den bedre ende(!?).

Kefrens

Nåh!, Tilbage til Danmark og gruppen Kefrens. Den nyeste demo fra den side er demoen "Power Munk" (ikke at forveksle med spillet Powermonger fra Electronic Arts). Denne demo indeholder flere gode (men almindelige) effekter (Vektorbobbs etc.), men den egentlige nytænkning kommer bedst frem ved udregningen af naturlige former ved hjælp af Fractal-matematik.

Jeg vil ikke rode mig ud i alenlange redegørelser for udregningerne, men et vellignende Fractal-udregnet træ er absolut en oplevelse.

Man kan blive ved i lang tid med at forklare en demos indhold, men det bedste er dog al-



tid at se demoerne på sin egen Amiga.

Hvis du er interesseret i demoer, og vil se hvor meget en Amiga på slap line kan præstere, bør du kontakte:

DemoRedaktionen,

Tlf. 31628865

- hvor du vil finde et næsten komplet demo-bibliotek fra helt tilbage til 1987. En kvalitetsdisk fyldt med demoer efter eget valg vil kun koste dig 30-40 kroner variende alt efter demoernes type.



Så er der igen nye og spændende Public Domain-programmer på vej! Læs alt om hvad der er værd at vide om PD-disk nr. 24 - lige her.

Bare rolig, PD Special er og bliver et af de faste holdpunkter her i bladet. At vi engang imellem vælger at springe et nummer over, er blot et udtryk for at PD-strømmen ikke altid er helt jævn. Eller måske er det ikke de mest spændende programmer der dukker op. Men nu, efter en måneds pause, er PD Special igen på pletten, og mon ikke der skulle være et eller flere programmer, som har læses interesse...?

DirWork (Chris Hames)

DirWork er et program i stil med DiskMaster (ikke PD) og CliMate. Der findes mange andre tilsvarende programmer, men DirWork er med dets mange options nok så interessant. Det er et program for dem, der vil ned og kigge nærmere på, hvilke filer der ligger og gemmer sig på disketten. De nye Amiga'ere, som måske ikke rigtig ved hvordan en diskettes filstruktur er, vil med dette program nemt kunne kopiere/ rename/ flytte/ pakke/ show'e og meget mere. Den medfølgende vejledning giver en meget udførlig forklaring i brugen og historien bag DirWork.

DirWork er ved opstart opdelt i tre separate vinduer. I de to vises sources og destinations, og i det tredje vindue er ordene, der kan aktiveres med et enkelt tryk. Når der f.eks trykkes på DFO: (med musens venstretast), vil indholdet af disketten i drev dFO: vises i det øverste vindue (source) og hvis det er højretasten vil filerne vises i det nederste vindue (destinations).

Hvis der ikke skal arbejdes med programmet i et stykke tid, kan SLEEP funktionen bruges. Hermed er programmet helt væk, men kan "vækkes" med tasterne Ctrl-Shift-Alt-D. VOLUMES giver en info om de forskellige assignments. Show viser de aktuelle IFF filer. En meget smart feature her er, at når et billede vises vil det næste valgte billede straks blive loadet ind, så der ingen ventetid er når det skal vises. DirWork har meget mere at tilbyde, men det er op til dig selv at udforske disse muligheder.

TrackDisplay

Dett program viser på Workbenchens menubærlige hvilke tracks der læses/skrives fra/til disketten. Viser både dFO:, df1: og df2:



Af Bo Jørgensen

JoyMouse (J. Potter)

Er din mus gået i stykker? Dette lille program giver mulighed for at bruge et joystick som erstatning for musen.

Nu vil madblanker vise sig i default mode. Hvis man selv vil have lidt indflydelse på, hvordan MadBlanker skal opføre sig, kan man prøve følgende eksempler:

Runback MadBlanker g x800 y20 on

Indhold PD-disk nr. 24:

DirWork (utility)
JoyMouse (utility)
MadBlanker (utility)
ParM (utility)
PopInfo (utility)
PPAnim (utility)
SoundEditor (utility)
TicTacToe (spil)
TrackDisplay (utility)
ZeroVirus (viruskiller)

MadBlanker (MardamBey)

Vi har før haft screenblankers her i PD-Special. Denne version er dog så speciel, at jeg ikke kunne lade være med at tage den med. Den gør, hvad den skal, nemlig at lave sort skærm efter et givent antal sekunder uden brugeraktivitet. Men det er måden den screenblanker på, der er ret så ny. I stedet for den sædvanligvis noget kedelige sorte skærm, viser den samtidig hvad der ligger inde bagved. Det foregår nemlig på den fiffige måde, at en firkant (størrelsen kan brugeren selv ændre) bevæger sig i spring rundt på skærmen, og i denne firkant kan man se, hvad der ligger på skærmen bagved. Programmet kan nemt afprøves med ordren:

Runback MadBlanker on

Runback Madblanker g x20 y800 on
Runback Madblanker g x300 y 130 on

Disse eksempler tager udgangspunkt i en "normal" skærmstørrelse (standard WB). Madblanker har dog en lille fejl (på min computer!). Det ser ud til, at det ikke er lavet til Pal maskiner, så når den gennemsigtige firkant når skærmens bund, ligner baggrunden en NTSC maskine (USA standard).

PopInfo (Jonathan Potter)

Dette program viser en udvidet Info i forhold til Workbenchens begrænsede Info. Programmet kan køres fra både WB og CLI'en. Når det er startet op, vil det ligge som et lille icon øverst til venstre, og som det altid er med iconer - dobbeltklik og

programmet starter. PopInfo viser hvilke drev der er til rådighed, hvad disketterne hedder, deres protect status, hvor meget plads der er til rådighed, samt eventuelle fejl. Programmet fortæller også om hvor meget Chip Ram, Fast Ram, og om størrelsen af den totale Ram der er til rådighed.

PPAnim (Nico François)

Fra manden bag PowerPacker, PPMore og PPSHOW er der nu igen kommet et godt stykke værktøj nemlig PPAnim.

PPAnim er et program, der bruges til at vise animerede sekvenser og afspille dem i et loop. Hvis filen er pakket med PowerPacker (ver. 2.0 el. højere) vil PPAnim automatisk udpakke den. PPAnim kan bruges på forskellig måde. I CLI'en kan man f.eks skrive

ppanim dFO:ppanim/COManim

Det vil betyde at den lille test-animation COManim (5 min. arbejde i DPaint III), som ligger i skuffen ppanim, på drev dFO:, bliver afspillet indtil venstre musetast trykkes. Der er flere forskellige options som kan ændre hastigheden/ loops/ interlaced/repeat - læs mere om dette i den medfølgende vejledning.

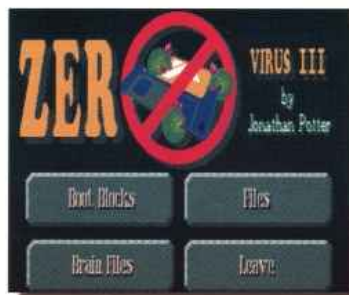
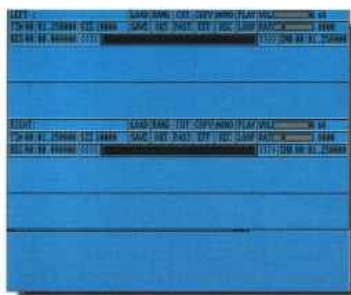
PPAnim kan også startes i WB'en. Her er der igen flere måder at bruge PPAnim på. Klik en enkelt gang på PPAnim, hold shift nede, og dobbeltklik på den aktuelle animationsicon. Eller prøv et dobbeltklik på PPAnim, og vælg derefter i den nye oversigt hvilken animation der skal startes. Endnu engang har Nico François vis os hvilken fremragende programmør han er. Hvad mon bliver det næste!?

SoundEditor (H. Dorch)

Dette program ville kræve megen spaltepads, hvis det skulle gennemgås i alle enkeltheder. Derfor vil jeg kun kort beskrive hvad der er ideen bag dette program. En soundeditor må jo have noget at gøre med lyde og editeringer af dem. Og det er selvfølgelig også det Soundeditor gør. Hent en lyd og eksperimenter med den på alle mulige og umulige måder. Det er endog også muligt at hente 8 bits lyde fra Mac el. Atari.

Programmet kan også bruges med Perfect Sound eller andet lign. Manualen er stor og gennemgår alle de mange options på en letforståelig måde.

SOUND ED

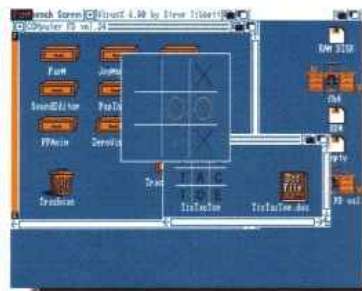


ZERO VIRUS



DIR WORK

TIC TIC TOE



POP INFO



SOUND ED

TicTacToe (J. Potter)

Her er så diskettens eneste lille spil. På dansk kaldes spillet kryds og bolle. Programmet kan startes både fra CLI'en og WB. Det er dog en fordel at køre det via CLI'en, hvor der kommer flere informationer om spillets gang. Selve spillet kendes vel af stort set alle, så deets regler vil jeg ikke komme ind på her. Pas på at dine forventninger om at vinde ikke er alt for høje (det er dog ikke umuligt). Når du ikke gider tabe mere, kan du jo prøve at lade computeren spille mod sig selv med syntaksen:

TicTacToe -0

God fornøjelse!

ZeroVirus (J. Potter)

Det gælder for alle Amigabrugere - virus er og bliver et tilbagevendende problem. Hvis man helt vil undgå problemet, så er der et par enkelte regler der SKAL følges:

- Brug kun kommercielle (originale) programmer.
- Byt aldrig programmer.
- Lad ikke andre bruge din computer.
- Lad ikke andre bruge dine disketter.

Det skulle jo være meget enkelt at overholde disse 4 regler - eller hva'? Hvem kan pudse glorien - det kan vist kun de færreste. Derfor er det også nødvendigt at have et par antivirus programmer, man kan STOLE på. VirusX er en af de helt sikre, vi har haft den med i vores PD Special (PD#16). ZeroVirus er et andet godt program til beskyttelse af de mangeartede vira der findes. ZeroVirus 2.0 har mange options:

- Undersøger bootblokken for virus.
- Installerer disketten med en af fire forskellige bootblock's.
- Kopierer bootblocks fra originale disketter, og gemmer dem til senere brug hvis uheldet skulle være ude.
- Kan undersøge enkelte skuffer eller hele disketter for kendte filvirus (link virus).
- Har learnmode, via en Brainfile, så den kan genkende aktuelle boot's.
- Iconify til et lille vindue.
- Memory virustest.

Det er kort fortalt hvad ZeroVirus 2.0 tilbyder. Hvis du ikke kan overholde de fire ovenstående regler så ER DET NØDVENDIGT

MED EN VIRUSKILLER. ZeroVirus er en mulighed.

ParM (S. Rougier og Carrette)

Min harddisk er på "kun" 20 Mb, og den er næsten fyldt op, med diverse programmer lagt ned i alle mulige skuffer og underskuffer. Det er ikke altid jeg kan huske hvor de enkelte programmer ligger, og så må jeg via DIR-ordren eller diskmaster arbejde mig ned gennem hierarkiet, for at finde programmet i en eller anden skuffe.

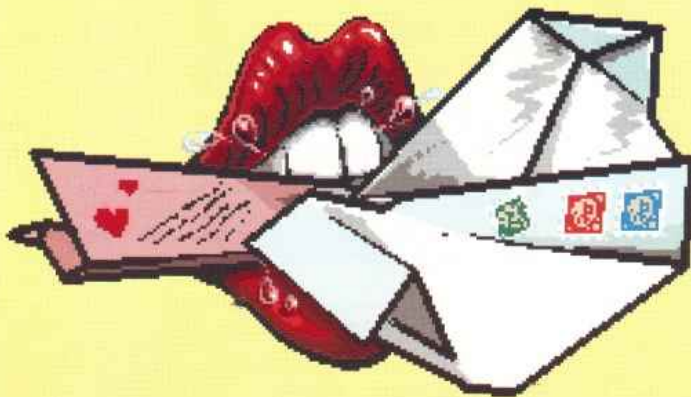
ParM er programmet for ALLE harddiskejere. Navnet står for parametermenu. Når der klikkes på ParM- iconet vil det lede efter en fil i S-skuffen med navnet ParM.cfg (configuration), og derefter vil et lille vindue vise sig øverst på menubjælken. Når dette vindue/icon er aktivt og musens højre tast trykkes, vil det være muligt at vælge det ønskede program. For at kunne bruge programmet er det vigtigt at forstå hvordan ParM.cfg fungerer. Kig f.eks på ParM.cfg filen der ligger i ParM-skuffen, prøv at lade den ind i din favorit-teksteditor, og byg den op, så den passer til dine aktuelle behov. Gem den derefter

igen i S-skuffen. Læs vejledningen, så burde der ikke opstå nogle problemer. ParM er et rigtig godt program, som gør det nemmere at starte de forskellige tasks.

BeerWare - eller øl for programmer.

Der findes programmer af mange typer. Nogle kaldes Shareware-programmer, andre Public Domain, men hvad med BeerWare, det må da vist være et helt nyt begreb indenfor Amigaverdenen? ParM er ikke Public Domain men BeerWare, hvilket reelt betyder, at hvis du kan lide programmet og vil have den sidste version tilsendt, så er det med at få købt og sendt en kasse øl til Sylvain Rougier i Frankrig...

Skål og på gensyn i næste nummer af COMPUTER.



Læsernes store brevkasse er som sædvanlig fyldt til randen med lidt af hvert: Anklagerne mod landets computerforhandlere fortsætter, men der er også smarte tips og fiduser, ros og ris til bladet, meninger, spørgsmål og meget mere.

MAILBOX

Truslen fra spilledåserne

Det er interessant at bemærke, hvordan fænomener kommer og forsvinder sporløst i computerverdenen. Hvor længe er det egentlig siden, du sidst har hørt Atari ST omtalt her i bladet? Den trussel, vi nu står over for, er dog langt værre end denne stakkels computer, der blev født uden blitter: Spillemaskinerne!

Computernes popularitet skyldes nok en vis balance mellem programmer og crackere. Den følgende sandhed har nok samme status som arbejdsløsheden i det tidligere DDR (officielt ikke-eksisterende), men tænk den igennem et par gange. Computerens største fordel over for en Nintendo er jo piratspillene. Det er grunden til, at lille Kurt købte en computer - han kunne jo få alle de gratis spil han ønskede hos naboen.

Computeren lever altså af piraterne, programmørerne lever af computeren - og piraterne lever af programmørerne. Det er altså i alles interesse at holde liv i computeren. Jeg skriver dette brev i USA - et land, hvor hver anden lille dreng har en Nintendo, og hvor du kan leje Nintendo-spil i enhver video-butik. Det er ikke, hvad vi ønsker i Danmark, er det?

Konklusion: Slå ikke computeren ihjel, hold jer fra spilledåserne! Og støt softwarebranchen, køb et spil en gang imellem. Uanset at crackere og programmører er udråbt til bitre fjender, så har de et fælles mål her.

Og så vil jeg iøvrigt lige protestere imod tendensen til at feje hele den binære underverden ind under et tæppe med påskriften "barnlig". Det ville jo være det samme som at udråbe alle softwareanmeldere som fedtbjerg, efter at have set et billede af Peter Juul.

Martin Olsen, Sidney

Jeg er stort set enig med dig, selvom "fødekæden" selvfølgelig ikke virker helt så firkantet, som du stiller det op. Der er vel ingen tvivl om, at piratkopierne giver computerne et forspring i konkurrencen med "spilledåserne". Men samtidig er det vel også et spørgsmål om moral: Er det i orden, at "piraterne lever af programmørerne"?

I hvert fald kan redaktionen skrive under på din opfordring til det mindste at "købe et spil en gang imellem", og som belønning for et klarsynet og velskrevet indlæg, har vi sendt en spil-præmie afsted over Atlanten til dig.

Dårlig service?

Først en advarsel til alle jer, som går og overvejer at købe en Amiga: Pas på, hvor I køber den, og få en Amiga-kender til at checke, at den er OK!

Nu skal jeg selvfølgelig ikke nævne navne, men CPU 8000 i Århus er nogle fupmagere. Jeg skulle selvfølgelig ikke købe min drømmecomputer som brugt, da jeg godt ville undgå eventuelle problemer (hmm...). Så efter en

lille snak med min bank, tog jeg ind til en "autoriseret Amiga-forhandler".

Jeg købte en Amiga 500 + en ramudvidelse + et scart-stik. Jeg spurgte, om Amigaen indeholder den nye Big fat Agnus chip, men "det kunne de ikke sige, uden at åbne for computeren, og det ville

koste mig garantien" (service, eller hva'?).

Nå, jeg spurtede hjem, og fik flået Amigaen ud af emballagen. Alle ledninger på plads, og så tænde for dyret! Men hov... der er ikke noget billede!

Tilbage til forretningen: "Jamen der er altid problemer med de

Forældelses-fælden

Jeg står og skal til at købe mig en ny computer, men er lidt i tvivl: Skal jeg købe en Amiga eller en PC?

Jeg er mest kommet i tvivl, fordi jeg har været rundt i forskellige computerforretninger, hvor de nogle steder siger, at jeg skal købe en Amiga, mens de andre steder siger, at jeg skal købe en PC'er.

Det kan godt være, at det på længere sigt ville være mere fornuftigt at købe PC, fordi Amigaen om 2-3 år måske vil være ved at "dø", sådan som 64'eren er det nu. Hvad tror I? Vil Amigaen dø, eller er den simpelthen for god til at undgå i den nærmeste fremtid?

PS: Vil I ikke nok skynde jer at sætte jeres svar i bladet, for jeg kan altså ikke vente længere!

Mads Poulsen, Faaborg

Uanset hvilken computer du køber, bliver den forældet. Det er kun et spørgsmål om tid - men det er da også et væsentligt spørgsmål!

Det på een gang spændende og frustrerende ved computerbranchen er, at der hele tiden kommer noget "nyt og bedre". Medmindre man vil vente i al evighed, bliver man nødt til at slå til på et tidspunkt, og så håbe på at den valgte maskine ikke straks bliver hægtet af udviklingen.

Og her tror jeg faktisk, du er bedst tjent med en Amiga. PC'erne ændrer sig nemlig hele tiden. Der kommer nye processorer, nye standarder for grafik og lyd.... faktisk regner man med, at en PC'ers værdi bliver halveret på blot 2 år - så stærkt går det. Allerede nu ser vi, hvordan det nyeste PC-software ikke kan køre på de PC'ere, der for blot et par år siden var det hotteste på markedet.

På det punkt er hjemmecomputere som Amiga og C64 mere stabile. Se blot på, hvor længe 64'eren har holdt sig oven vande. Alt tyder på, at Amigaen vil blive en tilsvarende succes!

scart-stik," sagde de. "Jeg skulle bare købe en Tv-modulator, og så er den klar."

Okay, hjem og igang med Amigaen igen. Yep, billedet var i orden, og workbenchen virkede. Så langt så godt. Men hvad var det på bagsiden af Amigaen... en masse skræmmer? Og hvorfor står der på det klistermærke, at den har været til reparation for nogle måneder siden? Nå, men i med min ram-udvidelse. Ups, hvor blev billedet nu af, da jeg tændte igen?!

Tilbage til forretningen: "Det må være din ram-udvidelse, du får en anden."

Hjem igen, stadig intet billede. Tåre-febervildelse!

Tilbage til forretningen: "Du skal bare rive den chip ud, som styrer uret."

Stadig intet billede. Hjerteslag og nervesammenbrud!

Tilbage til forretningen: "Gi' mig en anden Amiga!!"

Hjem igen med min NYE Amiga. I med udvidelsen... Hurra! den virker. Nå, men lad mig prøve min AmigaBasic. Ja, det tog jo kun et par timer at skrive det her program ind - jeg må hellere save det, før jeg starter det... hvad s... Hvad er mon det for en sjov rød firkant, og hvad betyder "Guru Meditation"? Nå, men jeg prøver igen... og igen... og igen...

Okay, så er det nok min Extrasdiskette, som fejler noget. Jeg prøver min nye Deluxe Paint III i stedet. Hey, det går jo fint det her... Hov, hvorfor vil pilen nu ikke bevæge sig? Og der er den sjove røde firkant igen!!!! - Og jeg store torsk skulle selvfølgelig sælge min 64'er...

Tilbage til forretningen: "Jeres udvidelse er noget lort!". "Jamen vi har lige fået en ny sending hjem, og de ser meget bedre ud."

Hjem med min nye udvidelse. Basic og Deluxe Paint ser ud til at virke nu. Men det bliver spændende at se, hvordan DEN historie fortsætter...

Svend Erik Brøndum, Viby

Din historie lyder nægtelig hårrejsende, men spørgsmålet er, om CPU virkelig har ydet dårlig service, eller om du ganske enkelt bare har været usædvanlig uheldig! For at kaste lidt lys over sagen, ringede jeg til forretningen og konfronterede dem med din anklage...

CPU's talsmand understregede, at de normalt ikke sælger reparerede maskiner som nye. Medmindre du før købet er blevet gjort opmærksom på, at maskinen var en demo-model og har fået et afslag i prisen, er der altså sket en meget beklagelig fejl. Med hensyn til ram-udvidelsen, så havde forretningen taget et stort parti hjem, som de solgte

Grafik - nej tak!

Jeg er en tilfældig Amiga-ejer, som ikke har kunnet undgå at følge debatten med hensyn til adventures og strategispil. I har flere gange nævnt, at man ikke længere bør skelne mellem disse spil og "almindelige" spil. Dette beror sikkert på den bedre grafik og det lettere tilgængelige bruger-interface. Hermed tænker jeg hovedsageligt på Sierra's spil. Det er blevet nævnt, at adventures ikke længere behøver særbehandling, og i opfordrer til at man for fremtiden bare kalder dem "spil".

Jeg er ikke helt enig i dette. I mange år havde adventuresillet et helt særegent præg. Helt uden grafik. Grafik var ikke nødvendigt. Til gengæld var tekstdelen noget ganske særligt. Beskrivelserne sagde ofte meget mere end et stykke pixel-splæt ville være i stand til. Desuden var parserne ofte særegne.

Siden kom der grafik på, og til sidst forsvandt teksten. Det er lige før, at parseren også forsvandt. Tager man et Sierra spil, kan man sidde i fortvivelse og prøve at finde en kommando, som programmet forstår. Desuden bliver spillet hakket op af enorme loadetider. Sidst men ikke mindst er de fleste puzzles, som engang var det et adventure blev bygget op omkring, forsvundet. Hvad har man så fået til gengæld? Man har fået nogle flotte billeder, som man bliver træt af efter et par timer. Man har fået en "action" del, som for mig udelukkende er til irritation. Det særegne præg ved adventuresillet er forsvundet.

Man vil muligvis kalde mig nostalgisk, og det er jeg sikkert også. Jeg har dog lavet en fysisk regel, der siger, at jo mere grafik - jo mindre spil. Den har ofte hjulpet mig, når jeg ved at kigge på spilpakker har skullet bestemme mig: Jeg tager det spil med dårligst grafik. Nok virker et spil med flot grafisk præsentation tiltrækkende, men man skal også tænke på, at man bliver træet af grafikken efter en uges tid. Derefter skulle der helst være noget tilbage af spillet.

Da jeg læste jeres artikel om strategispil, fik det dråben til at flyde over. I savnede, at Amigaens grafiske muligheder blev brugt. I et strategispil er der brug for en god omgang kunstig intelligens. Hvis man bruger alle pengene på grafik, så spiller computeren ikke særlig overbevisende. Hvad hjælper en flot grafisk brugerflade, hvis man gennembanker computeren gang på gang. Et godt eksempel er det ganske elendige og amatøragtige "North & South".

Jeg kan faneme ikke se, hvorfor Amigaens grafiske muligheder absolut skal bruges, hvis produktet bare bliver forringet af det. Jeg vil bede computerspil-skaberne om at tænke lidt over, hvilken udvikling, de er med til at forårsage. Det må vel være i alles interesse.

Esben Jan Jensen, Nykøbing F.

Du skriver i starten af dit brev, at du er uenig med os i, at adventures ikke længere behøver særbehandling. Men lidt længere nede indrømmer du jo selv, at "det særegne præg ved adventuresillet er forsvundet".

Det kan man så mene om, hvad man vil, men sådan har markedet altså nu engang udviklet sig, og det har vi som blad taget konsekvens af, ved at vi ikke længere har nogen særskilt adventure-sektion. Bevares, jeg savner da også Infocoms tekst-adventures, men det er jo ikke tilfældigt, at de forsvandt. De solgte ganske enkelt ikke tilstrækkeligt.

Jeg er ikke enig med dig i, at god grafik automatisk er ensbetydende med dårligt gameplay. Det ene behøver ikke udelukke det andet, og da slet ikke på Amigaen, hvor der er masser af ram til rådighed. Gameplayet er selvfølgelig det vigtigste, men grafikken er da heller ikke ligegyldig. Den spiller f.eks. (sammen med lyden) en stor rolle for et spils atmosfære.

Og dybest set er det vel ikke grafikens fravær, der definerer hverken adventures eller strategispil. Disse genrer defineres ved puzzles, gode historier, spændende scenarier og stor intellektuel udfordring. Alt dette kan sagtens eksistere i selskab med flot grafik og forrygende lyd.

Du har ret i, at visse softwarehuse (f.eks. Cinemaware og til en vis grad Sierra) har satset ensidigt på overfladiske spil uden andet end flot grafik og lyd, og det er selvfølgelig helt uacceptabelt. Målet og udfordringen må være at kombinere et godt gameplay med en flot præsentation. Begge dele er vigtigt.

meget billigt. CPU fastholder i midlertid, at hver eneste køber forud blev orienteret om, at der kunne være defekter ved udvidelserne.

Forretningens talsmand kunne desuden fortælle, at der næsten altid er problemer med Amigaen. Der er mange ting at vende sig til, når man er nybagt Amiga-ejer. For eksempel glemmer man, at man aldrig må tage disketten ud, mens drevet kører. De dukker så senere op i forretningen og klager over, at deres program ikke virker længere...

CPU's talsmand mente også, at du har fået bedre service i hans forretning, end du ville have fået de fleste andre steder. Normalt ville man bare sende Amigaen til reparation hos Commodore i stedet for at give dig en ny, sagde han. Men han understregede også, at du har været utrolig uheldig, og betegnede dit tilfælde som "en ud af en million".

Hold jer fra PC'eren

I forrige nummer af COMPUTER luftede I tanken om at begynde at annoncere PC-spil i bladet - med den begrundelse, at PC'eren er ved at blive en eftertragtet spillecomputer. Hvordan kan I overveje noget så vanvittigt?!!

Der er i forvejen flere PC-blade, der anmelder spil, så den minoritet, der er interesseret, kan begynde at købe nogle af dem i stedet. Grunden til at jeg synes, at det ikke er nogen god ide, er følgende:

Førrige nummer af jeres blad var på 79 sider, og heraf var de 29 annoncer, hvilket giver 50 reelle sider. Da jeg er Amiga-ejer, er det ret naturligt, at jeg bladrer siderne med 64'er stof over, og så er der faktisk ikke særligt meget tilbage. Hvis I så også begyndte at bringe PC-stof, ville der af naturlige årsager ikke kunne stå så forfærdeligt meget, der kunne in-

teressere den enkelte læser. For jer inde på redaktionen ville det se ud som om, I havde et blad, der virkelig henvendte sig til et stort publikum, men dem, der købte det, ville sidde med et blad, hvor de kun gad læse halvdelen.

Det ideelle ville være, hvis I delte bladet op i to: Et om Amiga, og et om C64'eren. Men jeg går ud fra, at der ikke er købere nok til, at det ville kunne løbe rundt.

Peter Foldbjerg, Risskov

Okay, okay... Ideen med at indføre PC-anmeldelser er ikke blevet særlig godt modtaget blandt læsere, og projektet er derfor skrinlagt indtil videre.

Du har helt ret i, at det er irriterende at splitte bladet op i to blade - et til 64'eren og et til Amigaen. Den ide har, som du måske husker, været forsøgt med bladene "Amiga Interface" og "C-64/128 Club". Begge blade gik fallit efter få måneder, og det er selvsagt ikke et eksempel, vi har tænkt os at følge!

Demo-revolutionen

Tsk, tsk...Ja, hvad skete der egentlig med scenen? Jeg støtter Coma/Atomic Circle 100 procent! Ligesom Coma husker jeg også mine første Alt om Data blade - med tests af alle de nye computere og masser af spiltests til den mest perfekte computer, der nogensinde er lavet... Commodore 64!

Som en lille splint på 10 år spurtede jeg straks ned i nærmeste forretning for at få vidunden. Først var det kun spil, men det varede ikke længe, før jeg købte et disk drive, og begyndte at lave små basic-programmer. Hvem skulle have troet, at man 4-5 år senere selv begyndte at lave maskinkode-rutiner.

Det samme gælder krigen mellem C64 og Amstrad. Jeg husker stadig de glimrende (på den tid) demoer, som blev lavet for at demonstrere, at 64'eren virkelig VAR bedre (første billede: Hel Amstrad, næste billede: Totalt smadret Amstrad). Simpelt, men på den tid umådeligt fedt. Nu, flere år senere, ser vi en C64 lade fyldt vektorgrafik, 16 farver i een karakter, pixel scroll, bobs, og den fedeste musik nogensinde. Altsammen viser det, at Commodore 64 bestemt ikke VAR rå... den ER rå!

Jeg skal lige nævne, at jeg har en Amiga (udvidet på mange områder). Jeg indrømmer, at det er en lækker computer, men absolut ikke til demoer. For selvom den er god til grafik og musik, er der slet ikke den KAMP om at lave den fedeste kode, det fedeste logo, det bedste stykke musik, som der var på 64'eren. C64-demoerne er fyldt med gode ideer. En

◀ typisk Amiga-demo indeholder næsten kun: Vektor, vektor, og vektor... grafik!

En dag kommer demo-revolutionen sikkert også på Amigaen. Men INGEN skal komme og kalde en 64'er for en SPILLE-computer. Mange forretninger GIDER IKKE at sælge 64'ere, fordi "man kun kan spille på dem". Faktisk er en 64'er nok det bedste køb man kan gøre, på grund af de mange overfede demoer der findes til den.

Det, jeg prøvede at sige, er at 64'eren faktisk er inde i en rivende udvikling, hvor codere gør deres bedste job for at holde maskinen igang. En dag vil Amigaen måske komme ind i en sådan udvikling, men indtil da vil 64'eren være den bedste maskine.

Så et lille svar til Morten Svensgaard: Måske ved du ikke, hvad et copyparty er, for det betyder faktisk ikke kun at sidde og få en masse nyt kopieret. Man møder sine venner... LIVE! Og jeg er sikker på, at Kick Off fans godt kunne finde på at tage sig en match på et copyparty - so don't worry! "Zarch / Danish Science"

Jo, 64'eren ER en spille-computer - en rigtig god en, endda! Det siger jeg ikke på baggrund af, hvad den kan, men på baggrund af, hvad den faktisk bliver brugt til. Specielt da nu, efter at C64-konsollen har gjort sit indtog på markedet.

Jeg er enig med dig i, at man godt kunne efterlyse lidt mere opfindsomhed i demoerne - både dem til Amiga og C64. Ikke så meget på det rent tekniske område, men mere på ide-planen. Man kan sammenligne en computerdemo med en musikvideo, og ingen gad vel se MTV, hvis stationen ikke viste andet end roterende vektor-figurer, flimrende farve-striber, tilfældige samples og et virvar af scrollende baggrunde. Det er ikke desto mindre, hvad de fleste computerdemoer har at byde på - og det er for lidt! Lad os se nogle flere demoer med atmosfære, med handling, med humor... Og send dem så endelig til DNC, så computer-freaks over hele Norden kan få glæde af dem!

Flotte farver

Waaaauuuu... Så kom der endelig et DNC fyldt til randen med farver. Det er fantastisk. Da jeg åbnede bladet, var det ligesom at se BASF's reklame for deres "Fantastic Colours" videobånd. ALT blev badet i farver...

Rene L. Jensen

Ja, ikke? It's magic!

Blandede bolcher

I det følgende vil jeg give et lille blandet bidrag til dette blad. Så hold nu alle input-porte åbne... måske kommer der noget interessant ind imellem!

1. Som abonnent på Computer er jeg så heldig at få bladet ind af døren på udgivelsesdagen. Så hurtigt som muligt kaster jeg mig over de første sider. Men når det første par timers fængslende læsning er endt (en lille pause må til), hvad er så det jeg ser? Jo, mine hænder er sorte, røde og blå! Det var pokkers, nu igen! Er det kun mig, det sker for? Nå, men når bladets for- og bagside har for meget farve, hjælper sæbe og vand. Og når jeg iler tilbage for at genoptage læsningen, husker jeg på ikke at holde på disse sider. Problemet er løst, men kun indtil jeg kaster mig over næste udgave...

2. Jeg er en af de personer, der har en lidt stram økonomi (er det noget, du finder bekendt?). Så min to år gamle Amiga 500 får kun et, måske max. tre, nye spil pr. år. Det skyldes, bortset fra økonomien, at jeg ikke vil have en eneste piratkopi inden for min dør. Selvfølgelig er det fristende at sige ja, når man får tilbudt en kopi (uden manual) til "vennepris", men nej tak! For mig er det som at stjæle noget, der ikke tilhører en selv. Husker I ikke, at budene lyder: Du må ikke stjæle, og du må ikke begære noget, der hører din næste til.

Grunden til at jeg har den holdning er blandt andet den, at jeg arbejder som elektriker og derfor af og til programmerer styringer mv. til industriallæg. Den der har prøvet selv at lave programmer ved, at der ligger MEGET arbejde bag, ofte gennem mange uger og måneder. Så er det en selvfølge, at man gerne vil have noget for det store arbejde. For det er vel ikke nogen, som læser dette, der i dyb alvor kan sige, at de gerne vil lave et godt stykke arbejde og bruge en masse tid på det - helt gratis!

Jeg er enig i, at priserne er noget krydrede, men når der piratkopieres, er det egentlig forståeligt. Hvis alle, der ønsker et computerspil, købte det på ærlig vis, kunne priserne vel halveres og måske endda mere. Der kommer måske en dag, hvor vi får lov til at

opleve det (det forbliver nok kun en ønskedrøm).

Når jeg endelig har skrabet penge sammen til et nyt program, er jeg meget glad for Computerspilanmeldelser. Her kan man ud fra anmeldernes kommentarer (de må vide, hvad de taler om, når de kommer i kontakt med så mange forskellige spill!), vælge det spil, der passer bedst til en selv, uden at man løber den store risiko for, at pengene er spildt. Selvfølgelig har hver sin smag, men det man læser i anmeldelserne og diverse artikler er en god vejledning. Det er også godt, at priserne er angivet. Jeg vil også i den forbindelse sige, at jeg altid bliver glad, når jeg ser piger dukke op, hvor de ikke før har været. Så derfor vil jeg gerne byde "anmelder-Dorthe" velkommen med et ønske om mange gode bits fremover!

3. Et lille tip: Jeg har stadig min Amiga-mus. I tidens løb har den af og til bevæget sig noget sløvt og usikkert (har den mon spist gæret ost?). Når det sker, kan jeg kun anbefale, at man placerer musen på ryggen og fjerner kuglen og de to skruer. Musen kan nu åbnes, og med en vatpind fugtet med tape-rens eller lignende renses alle bevægelige dele. Når det er gjort kan du evt. sprøjte lidt kontakt-rens på musens indre (det kan købes i en elektronikbutik, men husk at det skal være af en type, der ikke angriber plastic!). Det renses og smøres uden at skade elektronik. Før du lukker musen igen, kontrollerer du lige ledningerne. Denne fejlmulighed er godt beskrevet af en læse/skrive kollega i blad nr. 10/90. Når musen er samlet efter dette lille og ufarlige indgreb, kan du jage den over bordet igen.

Jeg vil til sidst takke redaktionen af COMputer for et godt blad, og jeg glæder mig til jeres fortsatte dækning af fremtidens udvikling.

Ib Kristensen

Jeg har ikke selv haft problemer med farver, der smitter af fra bladets forside. Har andre læsere oplevet dette? Ellers mange tak for dine kommentarer til piratkopiering og dit muse-tip. Gode råd fiduser er altid velkomne!

SKRIV NU!

Hver måned præmierer vi de bedste og sjoveste indlæg med masser af nye spil. Så hvis du har meninger, kritik, spørgsmål, svar, vitser, tegninger, reaktioner på andres breve, eller andet, som du mener er værd at udødeliggøre på disse sider, så skriv til:

MAILBOX

Det Nye COMputer
St. Kongensgade 72
1264 København K

Lidt geografi

Jeg er (meget snart) en nybagt Amiga-ejer, og jeg har et personligt spørgsmål: Hvor mange på spiredaktionen er jyder? Og hvor kommer I fra? (Jeg er nemlig selv jøde...). Længe leve jyderne!

Jean Jensen, København

En københavnsk jøde?!? Nå, men for at vende tilbage til dit meget personlige spørgsmål, kan jeg fortælle at vi går ind for ligestilling her på redaktionen. Som du ved har vi 4 spilanmeldere: Christian, Jakob, Dorthe og mig selv (Søren). Christian og Dorthe er begge københavnere, men bortset fra det er de skam vældig flinke... Jakob lever i det vilde vesten (Ringkøbing), mens jeg selv residerer i hovedlandets hovedstad - Århus. Var der ellers noget, du ville vide?

Gå på skattejagt i læsermarkedet - læsernes store kontaktside. Det er gratis at annoncere på denne side, der læses af flere hundrede tusinde computer-ejere over hele Skandinavien.

KØBES

C64 disk: Rollespil. Curse of the Azure bonds og andre.
86 596104

Snapshot V3.0 cartridge til Commodore 64. Skal være 100% OK. Prisen kan vi tale om.
53 146318

Amiga 500. Skal være 100% OK. Herv. Martin.
97 854501

Båndstation og transformator til Commodore 64. Skal virke perfekt.
42 108919

SÆLGES

C128 med diskteststation 1541-II, båndstation, 1 joystick, bøger og kabler. Prisen taler vi om. Herv. Brian.
42 391196

C64 med båndstation og 1 joystick + spil. Pris: 1100 kr.
97 424732

C64 disk spil: Kick Off II, Microprose Soccer, World games, Summergames II.
31 210189

Amiga: Batman the Movie. 100 kr.
42 364686

C64 bånd: Gunship, Stealth fighter, Forgotten worlds, Laser squad. 100 kr pr. stk.
62 501072

Commodore 128 med 1541 diskteststation, 150 disketter, monitor, båndstation, Action replay mk6, Comal 80 indstikningsmodul. Alt er så godt som nyt. Pris: 3500 kr. Spørg efter Lars.
75 223202

Amiga: Naksha mus (ny): 300 kr. Phil.CM8833-II (4 mdr): 2300 kr. Alcotini Sound sampler: 500 kr. A501 Ramudvidelse: 600 kr. Kickstart-omskifter incl. Rom 1.2: 300 kr. Hugo spil: 180 kr.
86 173587

STOP TYVEN!

Hvis du sælger kopier af andres programmer, stjæler du fra programmøren. Salg af piratkopier er amoralsk, ulovligt og strafbart. Annoncer, der af redaktionen skønnes at dække over sådanne kopier, vil naturligvis ikke blive optaget i denne spalte!
Redaktionen forbeholder sig ret til, uden varsel eller grund, at afvise annoncer.

Amiga 500, ramudvidelse, TV-modulator, joystick mm. Ny. Pris: 4400 kr.
86 173587

C64 spil: Batman, Silkworm m.fl. Pris: 50-80 kr + porto. Herv. Mogens.
97 574003

C64 billigsplil: Sælges for 15 kr. pr. stk. + porto. Herv. Mogens.
97 574003

Amiga: Magic Marble (nypris: 449 kr.).

Sælges for kun 125 kr + porto. Herv. Mogens.
97 574003

Commodore 64 med diskteststation, printer, skærm og meget mere. Pris: 3500 kr.
42 976182

17" farve-tv med fjernbetjening, tv-modulator, alle kabler og en tv/computer omskifter. Prisen kan vi tale om. Evt. bytte med farve-tv med RGB-indgang. Herv. aften.
74 832232

Printer: Commodore Mps 1200. Passer til C64. Pris: 900 kr. Herv. Mads.
42 264262

Commodore 64 med diskteststation, 200 disketter m. box, fastload, båndstation, 2 bånd, joystick, støvlåg, basic bog. Samlet pris: 2500 kr.
31 319850

Amiga 500, 1Mb ram, A590 20 mb hard-disk, eksternt drev, Philips monitor, Deluxe paint 3, Superbase, spil. Pris: 8500 kr. Herv. efter 18.
42 953319

C64 bånd: Art studio: 150 kr. 6-Pak: 100 kr. Batman the movie: 100 kr. Carrier Command: 100 kr. Rick Dangerous: 100 kr. Winter Games: 50 kr. Little Computer people: 20 kr. Samlet pris: 450 kr.
74 441224

Alcotini stereo sound sampler. Ikke brugt. Inklusive kabler, stik, DK manual, disk (Perfect sound 2.2) og original emballage. Pris: 400 kr.
42 269353

Commodore 64 med båndoptager, båndspil, 2 båndpakkere + 6 mindre spil, diskteststation, diskbox med 90 disketter, fastload modul, Azimuth båndstillere, joystick, diskrenser, vejlednings-bøger, kort og meget mere til spillene. Båndholder. Alt er i pæn stand, pænere båndoptageren, men den kan da godt lade ting ind. Sælges samlet for 3000 kr. Spørg efter Jens-Jørn.
98 663158

Amiga Action Replay 1 med begge manualer. 600 kr. Ring kun efter 19.
75 771617

Amigaspil. Led storm, Terrorpods, New Zealand story, Rtype, Voyager, Bio challenge, Castle Master, Gauntlet II, Shadow of the Beast, Their finest hour. Amiga PD software incl. 3.5 diskette. Rimelige priser og mængderabat. Eventuelt bytte med Sierra spil. Herv. Henrik.
98 648219

C64: Modul med Colossus chess, International soccer, Sillicon Cyborgs, Simons Basic, 150 kr. for hver.
47 384866

C64 båndspil: Ace: 20 kr. Summer edition, Winter Games og World Games: 50 kr. Ved samlet køb: 120 kr. Wec Le Mans, Afterburner, Last Ninja 2 og Double dragon: 25 kr. Ved samlet køb: 80 kr.
42 179691

Amiga: Champions of Kryn: 200 kr. Conquests of Camelot: 250 kr.
31 643178

PD til Amiga. Fra 12 kr. pr. disk! Fish og Erotic.PD. Sender over hele Norden. Send efter gratis information: Geir Haavelt, Furuveien 44, N-3750 Drangedal, Norge.

100 stk. 3,5" kvalitets disketter. Uåbnet i original emballage. 4,5 kr. pr. stk.
86 891408

C64 båndspil: Gunship, Stealth fighter, Last Ninja II, 100 kr. pr. stk.
62 501072

C64: Forgotten Worlds, Laser Squad. 100 kr. pr. stk.
62 501072

Amigaspil: Kick Off II, Stunt car racer, Test drive II + andre. Prisen snakker vi om.
53 478855

541 II diskteststation: 1000 kr. Action Replay Enhancement + GFX-support disk: 200 kr.
98 938454

Amiga 2000 uden monitor, 1 år gammel og 100% i orden. Plus diverse tilbehør (mus, joystick, spil). Pris: 8500 kr. Herv. efter kl. 18.
42 246686

Amiga assembler source koder. Mange forskellige, bl.a.: Vectorballs, sinus scroll, spectrum analyzer, 3D stjerner og 3D vektor grafik. Disk m. ca. 80 programmer - pris: 50 kr. Incl. disk og porto.
74 579275

Commodore 64 med diskteststation 1541 og båndstation. Joystick (Wico super 3-way). 375 disketter + 2 diskettebokse. Mange originale spil på bånd og diskette. Sælges samlet for 3500 kr.
42 485132

C64 med 1541 II diskette station, båndoptager, Sanyo farvemonitor, 90 disketter i boks, ca 50 originale spil - blandt andet Simons Basic, Platoon, Predator og mange andre. Pris: 4000 kr. Spørg efter Michael.
64 763309

Commodore 64 med båndstation og spil. Kun lidt defekt med tastaturet. Ellers OK. Pris: 1000 kr.
75 220834

ANNONCE-KUPON

Jeg vil gerne indrykke følgende gratis annonce under (sæt X):
Køb .. Salg .. Bytte .. Opslagstavlen
Tekst:

Telefon-nummer:

Send kuponen snarest til: Det Nye Computer, "Læsermarked", St. Kongensgade 72, 1264 København K.

C64 bånd: Nightmare, Kick Off 2, Bmx ninja, Batman the movie og en masse andre - 14 i alt. Samlet pris: kun 600 kr. Herv. Anders.
42 264624

2 stk. Commodore 801 matrixprintere. 450 kr. pr. stk. Miracle multimodem incl. software: 500 kr. Comal 80 cartridge incl. instruktionsbog: 350 kr. Ring efter 18.
42 953319

BYTTES

Amiga 500: Jeg ønsker at bytte alle disse originale programmer- Larry 3, Castle Warrior, Fusion paint, Kindwords, Aftsmen bytter jeg for: 2modem SA, Discovery E, C & PT. Og andre Amiga modems med: Full duplex, 2400 baud "V22bis", autobaud, Hayes kompatibilitet. Herv. Peter.
65 962504

Originale spil. Haves: Snowstrike. Ønskes: Star Trek. Spørg efter Jens-Jørn.
98 663158

Har du Dragons Lair eller Space Ace, og vil du bytte til f.eks Wings, Pirates osv., så ring og spørg efter Jacob på tf:
86 551710

Haves: Org. spil og programmer til Amiga, C64, PC og Atari ST. Computerbøger og disketter. Ønskes: Amiga-modem, ny Amiga-mus, midi-interface, sampler, genlock, andet hardware, VHS videofilm, farve-tv, eller andet af værdi.
86 108107

C64: Jeg ønsker Secret of the Silver Blades og Deja Vu I. Jeg bytter med f.eks. Pool of Radiance, The Curse of the Azure Bonds, Hillsfar og Champions of Kryn. Ring strax til Morten (efter klokken fem) på tf:
98 546694

OPSLAGSTAVLEN

C64/128 klub søger nye medlemmer. Der vil blive sendt klubmeddelelser ud + disketter vil gå rundt. Skriv til: Gert Winther, Ådalsparkvej 23, 3tv, 2970 Hørsholm. Eller ring på 42 863761 - eller på:
42 867967

Indy III: Hjælp søges.
86 815173

Sidder du fast i et spil? Jeg har løsninger, tips og kort til over 400 forskellige - både adventures, strategi og action. Føks: Indy 3, Larry 1-3, Loom, Gold Rush, Future Wars, Zak McKracken, Maniac Mansion, It Came from the Desert (1 + 2), Manhunter 2, Bards Tale 2, Pool of Radiance, Batman, Bloodwych, Shadow of the Beast, Space Ace + utallige andre. KUN 20 kr. pr. stk.
86 108107

Næste nummer af Det Nye Computer er i kiosken fra torsdag d. 30. maj 1991!

Specielt tema med størst af 9 printere, valg af printerpapir, printermiljø, printer og Word Perfect osv.
Plus meget mere....

GVP HARDDISKE

GVP Series II A500 Harddisk + 0-8MB RAM.
De nye meget hurtige GVP harddiske til A500.
Op til 8MB RAM kan monteres i kabinettet.
Komplet med kabinet, controller, blæser,
strømforsyning, harddisk og evt. RAM monteret.
A500 40MB Fujitsu..... 5.895,-
A500 52MB Quantum LPS..... 6.395,-
A500 105MB Quantum LPS..... 8.795,-

GVP Series II A2000 hardcards + 0-8MB RAM.
A2000 40MB Fujitsu..... 4.495,-
A2000 52MB Quantum LPS..... 4.895,-
A2000 84MB Seagate..... 5.795,-
A2000 105MB Quantum LPS..... Ring.
Tillægspris for 2MB RAM monteret..... 995,-

TRINOLOGY HARDDISKE

A500/A1000 44MB Quantum..... 5.295,-
A500/A1000 85MB Quantum..... 5.995,-
I helt separat kabinet, der ligger på siden af
computeren. Med plads til ekstra harddisk.

SyQuest 44MB harddisk, 24ms.. 4.995,-
44MB Platte til SyQuest... 945,-
Hurtig harddisk med udskiftelige plader.

Vi har også andre controllere, CD-ROM, samt
170MB, 220MB og 330MB og 676MB harddiske.

Kickstart og Workbench 2.0 kan installeres på
harddisk. Harddiske kan leveres med musik
data, grafik, PD m.m. efter ønske.

DISK DREV

3,5" NEC1036 drev til A2000 intern..... 845,-
3,5" TEAC disk drev ekstern..... 985,-
Amiga farvet, lydløs, gennemført bus og afb.
TEAC topkvalitet drev. Kun 30x185x105mm.

3,5" Intern drev til A500..... 1.165,-
3,5" Master 3A-1D m. TrackDisplay..... 1.195,-

3,5" MegaDrive m. bus, afb. og disk..... 1.295,-
Med et MegaDrive kan du have 1520KB pr. disk,
-næsten dobbelt kapacitet.

MODEM

Supra Modem 2400 extern..... 1.395,-
AutoAnswer, AutoDial, hukommelse, V.22bis.
Supra Modem 2400Z1. A2000 intern..... 1.495,-
Supra 2400 Plus, MNP 5 & v.42bis..... 1.995,-
9.600-38.400 Baud..... Ring.

GVP 68030

Nu helt nye GVP Combo 68030 kort.
Komplette 22-50MHz GVP 68030 kort med
68882 CoProcessor, lige til at sætte i A2000.
Optager ingen A2000 slot (kun Zorro slot),
modsat Commodores 68030, der bruger 2 slot.
På kortene er monteret 1-20MByte 32bit RAM
og harddisk interface. Kan leveres med bla.
Quantum og SyQuest harddiske.
Priser fra kr. 8.995,-

RAM KORT

Alle RAM kort er til intern montering. De er
med 1MBit chips (hurtige 80ns) og er 100%
kompatible med harddiske, Tornado og ATonce
(CPU holdes fri) samt 68030 kort.

A500 512KB RAM m. ur og afb.. 345,-
Mindste RAM kort til A500, kun 9x4,2cm.
A500 512KB Plus m. ur og afb.. 695,-
Kan udvides til 2MB og 1MB Chip (CPU fri).
A500 2MB RAM m. ur og Gary adapter. 1.695,-
A500 ADRAM 4MB kort m. 2MB..... 2.095,-
A500 ADRAM 4MB kort m. 4MB..... 2.895,-
ADRAM kan udvides med RAM til 4MB og med
et upgrade kort til 6MB intern.

Både 2MB kortet og ADRAM har ur og Gary
adapter. Har du Big Agnus kan du have:

1MB CHIP RAM og op til 5,5MB FAST RAM.

A500 Supra RX500 m. 0-8MB extern.. Ring.
A2000 8MB kort m. 2MB (1-4Mbit)..... 1.895,-
A2000 GVP 8MB m. 2MB (SIMM)..... 1.945,-
A2000 Supra 8MB m. 4MB (1MBit)..... 3.295,-
A2000 GVP Hardcard m. 2MB RAM..... 3.195,-
Harddisk kan monteres, plads til 8MB RAM.

A1000 2/8MB kort m. 2MB..... 2.645,-
Meget kompakt intern A1000 RAM kort.
Kompatibel med bla. harddisk og Tornado.

Big Agnus 8372A (ved RAM køb)..... 385,-
2MB SIMM RAM moduler..... 1.295,-

TORNADO

Med Tornado kan Amiga'en arbejde 2-20 gange
hurtigere end normalt. På kortet er en 16MHz
68000 processor og Cache ram. En 25MHz 68881
matematisk processor kan placeres på kortet
(meget hurtigere programmer). Kan afbrydes.
Perfekt til compilering, grafik, animation m.m.
Tornado til A500/A1000/A2000..... 1.975,-
Tornado 68881 CoProcessor..... 975,-

FLICKER FIXERE

MicroWay Flicker Fixer, A2000..... 2.995,-
ICD Flicker Free, A500/A1000/A2000... 3.385,-

VORTEX ATonce

PC kort med 80286 AT til A500 intern.
Understøtter Amiga's disk drev, mus, joystick,
porte, harddisk og ekstra RAM (ikke alle typer).
Komplet med manual og disketter.
Nyeste version med fuld Amiga/PC multitasking.
PC software kan køre under Windows 3.0, og
udnytte over 4MB RAM. Snart også til A2000.
* Med ny dansk manual.
A500 Vortex ATonce..... 2.795,-

SOFTWARE

Tekst og DTP
Gold Disk. Professional Page 2.0... 2.695,-
Professional Draw 2.0... 1.395,-

Grafik
ASDG. The Art Department..... 575,-
The Art Dep. Profess..... 1.395,-
Sculpt/Animate 4D Jr..... 1.145,-
Sculpt/Animate 4D Pro..... 3.595,-
Impulse. Turbo Silver..... 795,-
Imagine..... 2.495,-

Video
Innovation. Broadcast Titrer II..... 2.690,-
Video Effects 3D..... 1.975,-
Anim Fonts 1/2/3..... 375,-
Headlines 1/2/ SubHeads..... 595,-
Starfields..... 595,-
Oxxi. Video Titrer 3D..... 1.780,-
Shereff. Pro Video Plus..... 2.780,-
Zuma. TV Show / TV Text..... 945,-
TV Text Professional..... 1.365,-

Diverse
Cadvision. X-CAD Professional..... 3.250,-
DR, T's. KCS 3.0..... 2.340,-
Precision. Superbase Profes. 3.0... 2.450,-
SAS Instl. Lattice C 5.10..... 2.285,-
Vi har mange andre software pakker til lave
priser. Aldrig kun de nyeste versioner.

BØGER

Amiga Hardware Reference Manual..... 325,-
Amiga System Programmers Guide..... 345,-
Amiga Disk Drives Inside & Out..... 280,-
Amiga DOS In & Out. 1.2/1.3 og 2.0..... 265,-
Amiga Desktop Video Guide..... 335,-
Amiga Advanced C. 650 sider..... 335,-
68000 User's Manual, rev. 6, 370 s..... 228,-
68000 Prog. Ref. Manual, pocket..... 37,-
68000 Family Manual (68000-68040)..... 275,-

SCANNERE

Nu kan du lave Professionel farvescanning på
Amiga i op til 600DPI i 16mio. farver. Perfekt til
brug sammen med bla. Pro. Page og TAD.
Sharp JX100, 200DPI, 18bit..... 6.995,-
Sharp JX300, 300DPI, 24 bit..... 19.995,-
Epson GT600, 600DPI, 24 bit..... 26.650,-
Vi har også billige håndscannere

GENLOCKS

Vi kan levere professionelle Genlocks, frame-
grabber, 24-bit grafik kort og andet video
udstyr. Bla. Scanlock og VideoMaster.
Ring for yderligere oplysninger.

MUS og JOYSTICK.

Golden Image Mus med plast måtte..... 295,-
Optisk Mus GI-1000..... 595,-
Gravis MouseStick..... 845,-
Gravis Advanced Joystick..... 398,-
Amtrack Trackball PD-530..... 765,-
Vi har også QuickShot Joystick.

DIVERSE

2MB CHIP RAM og Super Agnus..... Ring.
Virus beskytter til Disk port..... 139,-
Midi Interface..... 398,-
Kickstart omskifter, 1.2/1.3 og 2.0..... 495,-
A2000 Track Display. Også harddisk..... 545,-
VESUV Epprommer m. software..... 850,-
Laserprintere med eller uden PostScript. Ring.
Printere, 24-nal. farve, inkjet..... Ring.
DigView 4.0 Gold..... 1.795,-
DigSmooth 12"x12" tegnebræt..... 3.495,-
Easy! Tegnebræt..... 3.395,-
Bedste tegnebræt. Test i Amiga World #1, '91.
Vi kan levere mange andre varer, også konsoller.

Få tilsendt gratis AMIGA katalog.

Nye Priser hver uge.

Alle priser er incl. 22% moms.

Ved eksport fratrækkes dansk moms.

Scanteam
Software og Hardware
86 18 16 00

Postordre salg fra kl. 10.00 til 18.30.

Frederiksgade 76 A. 8000 Århus C

Fax: 86 18 16 01 Giro: 7 51 47 27



MASKINKODE OG C- PÅ AMIGA

Nu kan du få et kursus i at programmere din
AMIGA. Kurset giver dig færdigheder i at udnytte
AMIGA's fantastiske muligheder: Bebers DMA-
kanaler, COPPER, BLITTER, OVERSCAN, INTERRUPTS,
BOBS, SPRITES, HAM og meget mere.

LAV DINE EGNE PROGRAMMER

Hvert kursus består af 12 breve og 2 disketter. Du
får tilsendt et brev om måneden, med mindre andet
er aftalt. Bliver du i tvivl om noget i kursusforløbet,
får du GRATIS vejledning.

RISIKOFRI - FULD RETURRET!

Hvis du returnerer det første brev inden 10 dage
efter modtagelsen, udmeldes du automatisk og får
refunderet brevs pris. Du kan melde dig ud af
DataSkolen når du selv ønsker det.

JAJ!

Jeg vil godt benytte mig af DataSkolens
gode tilbud og ønsker at modtage
brevkursus i:

- ☐ Maskinkodeprogrammering på AMIGA Kr. 128,- pr. brev
☐ C-programmering Kr. 128,- pr. brev
☐ Diskette med programeksempler Kr. 72,- pr. disk
(kan ved bestilling af kursus)
☐ C-64 maskinkode programmering Kr. 98,- pr. brev

Jeg betaler mit første brev således:

- ☐ Forudbetaling vedlagt på check
☐ Forudbetaling indsat på giro 7 24 23 44
☐ Efterkrav: Beløbet betales ved modtagelsen
samt efterkravsgebyr på kr. 28,-

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr./By: _____

309

Sendes
ufrankeret

DataSkolen
betaler portoen

DATASKOLEN

Postboks 62, Nordengen 18
2980 Kokkedal



42 24 96 57

PORT mod PORT

Giv dine spil en helt ny dimension!

Ved at forbinde to computere med et datalink-kabel, kan du og vennerne spille mod hinanden - på hver jeres computer.

Få her en komplet forklaring på hvordan, hvorfor og med hvilke spil, det er muligt.

Af Hans Henrik Bang

Flere og flere softwarefirmaer har fået øjnene op for mulighederne, når det gælder multispiller-spil, hvor du kan spille på 2 computere mod en kammerat via datalinkkabel. Det kan godt være lidt svært at få til at fungere, så derfor bringer vi dig her en komplet forklaring af hvordan det virker, hvordan du får det til at køre, samt en oversigt over de spil, der giver mulighed for at spille med flere computere.

Udnyt serielporten

Hele fidusen i multispiller-spil er, at udnytte Amigaens serielport, der er en port specielt designet til 2-vejs kommunikation i modsætning til parallelporten, der fortrinsvis sender i én retning (f.eks. til printeren).

Prøv at forestille dig et helt normalt racerbilsspil, hvor du kører mod en computerstyret bil. Så laver man en lille ændring i programmet, så det adskillige gange i sekundet sender

din egen bils position ud til serielporten, og i stedet for at programmet selv beregner hvor computerbilen nu er henne, læser den i stedet en position fra serielporten.

Hvis du nu har 2 maskiner med dette program og forbinder dem med et serielkabel, vil din position på den ene computer automatisk blive brugt som "modstanderens" position på den anden computer. På den måde er det faktisk lettere for programmøren, idet han så slipper for at lade maskinen finde ud af, hvordan den skal spille, hvilket godt kan være svært i f.eks. strategispil.

Derfor seriel

Måske har du undret dig over, hvorfor det hedder seriel og parallelport, men det er der faktisk en god grund til. Parallelporten indeholder nemlig 8 databen, hvilket betyder at den kan sende 8 bits af gangen (en bit er et nul eller et 1-tal, og 8 af dem dan-

ner en byte, der er grundelementet i computerhukommelse). Serielporten indeholder kun 2 databen, hvor det ene er til at sende, og det andet er til at modtage. Derfor sender serielporten kun en bit af gangen, og når den har sendt en serie på 8, bliver de samlet af modtageren til en byte. Det betyder, at der ikke skal bruges nær så mange ledninger til at forbinde 2 serielporte, men da man kun kan sende 1 bit af gangen, går det heller ikke så hurtigt, som med en parallelport.

Det kan man dog kompensere lidt for ved at skruer hastigheden på serielporten op. Jo hurtigere din computer er, desto hurtigere kan den sende data gennem serielporten. Denne hastighed måles i baud (udtales "bo") og betyder bits pr. sekund. En hastighed på 9600 baud er altså $9600/8 = 1200$ bytes pr. sekund, og det er det maksimale, Amigaen kan præstere hvis du vil være sikker på, at der ikke

går kage i overførslen.

Næste trin hedder nemlig 19200 baud, og da Amigaens faktiske tophastighed ligger et sted mellem de to, kan du risikere at overførslen løber totalt af sporet med et normalt datalinkkabel, der ikke har de såkaldte handshake-ben til at kontrollere transmissionen.

Hvad er datalink?

Hvad er så egentlig et datalink-kabel? Det er enten et kabel, som du køber i en computerbutik for et par hundrede kroner (de kaldes ofte null-modem kabler) eller også er det noget du laver selv for at spare penge (og får et længere kabel). Det eneste der kræves for at lave kablet er en loddekolbe, 2 stik, ledning og en smule loddeerfaring. Hvis du ikke har det, må du nok hellere få en kammerat til at lave det, eller punge ud til et færdigt kabel. Vi kan f.eks. nævne, at et 10 meters multiplayerkabel koster ca. 198 kr.

Sådan bygger du et multiplayerkabel

For at lave det selv, skal du gå ned i en elektronikbutik (de er billigere end computerbutikker, når det gælder ledning og stik) og bede om 2 stk 25-bens hunstik, og noget kabel med 2 skærmede ledere. Det er en fordel at købe rigeligt med kabel, da det er irriterende at skulle sidde lige op af hinanden. Du skal dog max. købe 50 meter, da der ellers kan blive for store støjproblemer. Hvis du desuden har tænkt dig at spille med kablet i et støjfyldt område, såsom hvis du vikler det omkring Gladsaxesenderen, skal du nok regne med et væsentligt kortere kabel, hvis du ikke vil spille Powermonger med Bent Burgh fra Lykkehjulet!

Nu skal du lave en forbindelse fra sendebenet (Transmit Data) i den ene serielport, til modtagebenet (Receive Data) i det andet og vice versa. Derfor afisolere du spidsen af den

ene leder (de har forskellige farver, så du kan kende forskel på dem, men ellers er farven underordnet) og lodder den på ben 2 i det ene stik (stik A) og på ben 3 i det andet stik (B). Bemærk at benenes numre kan aflæses på indersiden af stikkene.

Dernæst afisolere du den anden leder, og lodder den på ben 3 i stik A og på ben 2 i stik B. Til slut skal stikkene have en fælles 0 forbindelse, så derfor vikler du de 2 skærme (metallet) i hver ende sammen og lodder dem på ben 7 på begge stik.

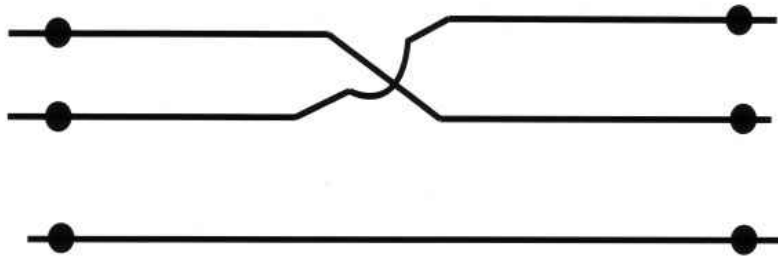
Så er det hele klart, og du skal bare huske at slukke maskinerne, før du tilslutter kablet. Ellers kan du nemlig risikere at brænde portkredsen af og sådan en koster omkring 150 kr.

Stik 2

Ben 2

Ben 3

Ben 7



Stik 1

Ben 2

Ben 3

Ben 7

Vejledning til 2 spil med multispiller-option:

Powermonger

Når først dit kabel er færdigt, følger resten som reglen af sig selv. Nedenstående er en fuldstændig guide, der punkt for punkt viser hvordan Powermonger spilles på 2 computere.

Det skal lige siges, at for at spille Powermonger på denne fasan, har du brug for 2 spil, et til hver computer.

Alle punkterne gælder for begge computere med mindre andet er specificeret.

1. Sluk for begge computere, og sæt null-modemkablet i serielporten i hver computer.

2. Stop programdisketten i drevet og tænd for computeren.

3. Tryk på venstre museknap for at komme forbi indledning.

4. Indtast dit (øge)navn når computere spørger derom.

5. Vælg funktionen "Start New Conquest".

6. Klik på N øverst i venstre hjørne.

7. Besvar antipirat-spørgsmålet ved opslag i manual.

8. Klik på disk-ikonet bagest i venstre side af spillebrættet.

9. Tryk på "game"

10. Vælg "multiplayer"

11. Ud for baudrate trykker du 2400. (husk at baudrate skal være ens på begge computere).

12. Vælg farve "white" på computer 1 og farve "blue" på computer 2 ud for feltet "you are". (Her er det vigtigt at der vælges forskellige farver på hver computer.)

13. Ud for feltet "Computer is:" skriver trykker du "yellow"

og "red", såfremt du ønsker computerstyret selskab i spillet.

14. Tryk på "connect"

15. Spil!

Bemærk, at du har et helt identisk indtastningsforløb helt hen til punkt 7. De 2 computere kan nemlig betragtes som værende isolerede hver for sig helt hen til punkt 14, idet det først er her, der skabes forbindelse/kontakt. Alle de 13. første indtastninger er således kun til for at indstille alle parametre korrekt til spillet.

F-16 Falcon

1. Sluk for begge computere, og sæt null-modemkablet i serielporten i hver computer.

2. Stop programdisketten i drevet og tænd for computeren.

3. Tryk på venstre museknap for at komme forbi indledning.

4. Tryk på navnet Rookie, og indskriv dit eget navn i stedet. Afslut med OK.

5. Gå op i menuen COMM længst til højre på menubaren. Vælg funktionen "Amiga to Amiga".

6. Gå op i menuen COMM længst til højre på menubaren. Vælg funktionen "Direct connect".

7. Vælg "Armament" nederst i højre hjørne af billedet.

8. Vælg "Takeoff" nederst i højre hjørne af billedet.

Falcon connector nu når ovenstående punkter er fulgt på begge computere.

Firepower:

Dette var vist det allerførste multiplayer spil til Amigaen. Det er egentlig et splitscreen spil, så det eneste du får ud af at bruge 2 computere er, at du ikke kan smugkigge på hvad modstanderen foretager sig.

Galactic Invasion:

Næste spil i One on One serien, der nok må karakteriseres som decideret forældet. Grafikken er grim, og ellers gælder samme kommentarer som for Firepower.

Flight Simulator II:

Var den første flysimulator, hvor du kunne spille 2. Da man ikke kan skyde hinanden undtagen i WWI scenarioet, og det er vildt svært at flyve i formation, vinder man dog ikke så meget ved at spille multiplayer.

Jet:

Her får du virkelig action for alle pengene. I stedet for at fokusere på realisme, har man i Jet valgt at lave et fly du næsten kan slå kolbøtter i luften med uden at det får katastrofale følger.

Netop dette spil er faktisk et af de mere morsomme (i starten i hvert fald), at spille med datalink, idet du ofte har kontakt, og nogen gange virkelig må kæmpe for at ryste modstanderen af halen.

Desværre bliver det tilsidst alt for nemt, at skyde hinanden. Man skal bare se modstanderen på lang afstand (som en lille prik), affyre sit missil og sige farvel. Vi fandt ud af at omgå problemet ved at lave en aftale om kun at tillade brugen af maskingevær i luftduellen. Det hjælper, for så bliver du nødt til at komme ind på tæt hold, før du kan nedlægge byttet.

Falcon:

I denne flysimulator har du helt klart bedre kontakt med fjenden end det er tilfældet med Flight Simulator II. Her begynder det at ligne en rigtig dogfight, hvor missilerne ikke altid har dødelig virkning. Først nu begynder funktionerne chaff og flares at få reel betydning.

F16 Combat Pilot:

Efter vores mening, er F16 Combat pilot som spil lige et hak mere avanceret end Falcon, hvilket også gør det sjovere at spille det med multiplayerkabel. Du kan virkelig vride nogle spændende dog-fights ud af dette spil.

Telewar:

Dette spil er det eneste egentlige strategispil (af den meget primitive karakter), der gør brug af et multiplayerkabel. Det er egentlig synd, for man kunne sagtens forestille sig, nogle rigtig gode REALTIME strategispil, ved brug af multiplayerkabel. Desværre skiftes man i Telewar stadigvæk i ture, så der er egentligt ikke meget vundet ved sammenslutning af 2 computere.

Stuntcar Racer:

Det mest suveræne racerspil du kan spille på 2 Amigaer på een gang er uden tvivl Stuntcar. Både i hastighed og gameplay, er dette spil helt overlegent. I modsætning til mange flysimulatorspil, hvor man ikke ser hinanden særlig ofte, har du ofte en ret nærgående og brutal kontakt med modspilleren. F.eks er det ret fedt, at give modspilleren det lille afgørende skub, der gør at han jerner ud over kanten, og et lille sekund senere ligner en svensk spritbilist.

PowerDrome:

Dette spil er en slags blanding af en racer- og en flysimulator. Sammenlignet med et spil som Stuntcar, har du dog ikke megen føling med modstanderen i PowerDrome, så underholdningsværdien stiger ikke uhemmet ved brug af 2 computere.

Populous:

Det bedste multiplayerspil af dem alle! Desværre går der kage i kommunikationen (incompatible landscape error) i ca. 10% af spillene, og det er lidt surt hvis man har duelleret i et par timer. Bortset fra det, er Populous et klart must for alle indehavere af et datalinkkabel.

Powermonger:

Dette er klart et af de bedste spil at spille på 2 maskiner. Eneste problem var, at serielforbindelsen løb af sporet et par gange, så vi begge troede vi var ved at vinde, og ikke kunne forstå at den anden spillede som en idiot. Problemet var dog blevet væsentligt mindre siden Populous.

Days Of Thunder:

Vi har desværre kun haft mulighed for at teste Days Of Thunder på een maskine, da vi kun havde en version af spillet til rådighed.

Det kan dog siges, at der ikke er nær så meget fart over feltet, som det er tilfældet med f.eks. Stuntcar.

*** Skema over spil: ***

Navn	Datalink	Modem	Multiplayer værdi
FirePower	ja	ja	*
Galactic Invasion	ja	ja	*
Flight Sim II	ja	ja	*
Jet	ja	nej	**
Telewar	ja	ja	*
Falcon	ja	ja	**(*)
16 Combat Pilot	ja	ja	***
Stuntcar	ja	nej	***
PowerDrome	ja	nej	*(*)
Populous	ja	ja	***
Powermonger	ja	ja	**(*)
Days Of Thunder	ja	nej	?



LÆSERUNDERSØGELSE

*Hjælp os med at lave et bedre blad! Udfyld skemaet,
og send det til os inden udgangen af juni.*

Det Nye
Computer

1) NAVN OG ADRESSE:

2) HVOR MEGET TID BRUGER DU PÅ DIN COMPUTER OM DAGEN?

Under en time
Mellem 1-2 timer
Over 2 timer

3) HVLKEN COMPUTER(E) HAR DU?

4) HVIS DU AGTER AT KØBE NY COMPUTER INDEN 1 ÅR, SKRIV DA HER HVILKEN:

5) HVILKET HARDWARE HAR DU?

6) HVIS DU AGTER AT KØBE NYT HARDWARE INDEN 1 ÅR, SKRIV DA HER HVILKET:

7) HVOR MANGE PENGE BRUGER DU MÅNEDLIGT PÅ TING TIL DIN COMPUTER?

8) HVOR TIT LÆSER DU "DET NYE COMPUTER"?

Af og til ☐
Ofte ☐
Hvert nummer ☐

9) HVOR MANGE (UDOVER DIG SELV) HAR LÆST ELLER KIGGET I DETTE NUMMER AF BLADET?

10) HVILKE PROGRAMMER INTERESSERER DIG MEST?

Adventurespil ☐
Actionspil ☐
Databaser ☐
Demoer ☐
Grafikprogrammer ☐
Musikprogrammer ☐
Regneark ☐
Simulationer ☐
Strategispil ☐
Tekstbehandling ☐
Undervisning ☐

11) HVIS DU PROGRAMMERER, SKRIV DA HER I HVILKET SPROG:

12) BEDØM FØLGENDE PÅ EN SKALA FRA 0 (ELENDEGT) TIL 10 (FANTASTISK GODT):

Forsiden ☐
Computer Hotline 91 ☐
Secret Service ☐
Spil anmeldelser ☐
Spilnyheder ☐
Mailbox ☐
Gallery ☐
Læsermarked ☐
PD Special ☐
Hardwaretests ☐
Bog anmeldelser ☐
Konkurrencer ☐
Layoutet ☐
Sprogtonen ☐
Reklamerne ☐

13) HVAD ER DINE INTERESSER (UDOVER COMPUTERE)?

14) HVAD ER DIN HOLDNING TIL PIRATKOPIERING?

Enhver form for kopiering er amoralisk ☐
Det er okay at bytte kopier,
men amoralisk at sælge dem ☐
Enhver form for kopiering er helt okay ☐

15) HVORDAN KAN MAN EFTER DIN MENING STOPPE PIRATKOPIERINGEN?

Mere effektiv kopibeskyttelse ☐
Lavere priser på software ☐
Mere interessante pakninger ☐
Politi og retssager ☐
Piratkopiering kan ikke stoppes ☐

16) ER DER TING VED BLADET, DU SPECIELT ØNSKER AT ROSE ELLER KRITISERE?

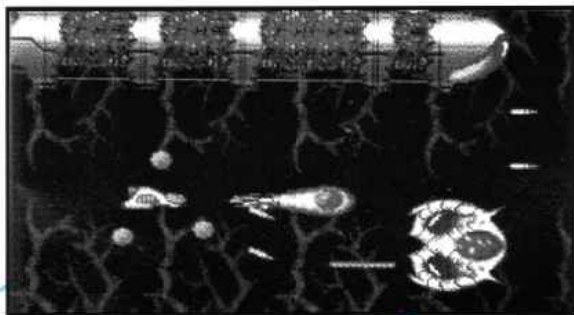
17) HAR DU KONKRETE FORSLAG TIL ARTIKLER, ELLER NYE SEKTIONER?

SECRET SERVICE

Stop! Spring ikke ud af det vindue. Tryk ikke på den aftrækker. For nu er vi her igen med flere tips, snyd og løsninger til et udvalg af markedets bedste (og mest frustrerende) spil.

Z-OUT

For at skifte bane i utide skal du bare holde "J" tasten nede, og trykke på en tast fra 1-8. Hvis du også vil være udødelig, trykker du samtidigt på "J" og "K". Hvis udødeligheden bliver for meget af det gode, vil endnu et tryk på disse to taster bringe dig tilbage til den gode, gamle, og absolut dødbringende action.



CAR VUP

Dette simple, men morsomme og meget fængslende, platformspil har sikkert givet mange Amiga-ejere grå hår i hovedet. Manualen fortæller noget om, at man ved at samle bogstaverne "E-X-T-R-A" kan få et ekstra liv, men hvor bliver de eftertragtede initialer af? Svaret er, at de kommer frem, når du kun mangler at farvelægge eet felt. Det kan altså godt betale sig at springe et felt over, som du tager til allersidst - efter at du har opsnappet en femtedel af dit ekstra liv. Men skynd dig, for hvis du ikke når at samle det op, før "Turbo-dæmonen" kommer, forsvinder det igen.

Et andet godt råd er at hoppe mindst muligt. Det er i hoppene, du er mest sårbar, fordi du er ude af stand til at kontrollere bilen. Vær derfor altid opmærksom på, at du ikke springer højere og længere end højest nødvendigt. Især på de senere levels, hvor fjenderne er mere intelligente, gælder det om hele tiden at have kontrol over sine bevægelser!

ELITE

Ja, ja... Hvem kender det ikke. Du sidder foran skærmen og stirrer på det billigste last-tilbud, du nogensinde har set. Men der er bare det problem, at der kun er et par ton/kg. af den vare, som du vil transportere (og sælge med fed fortjeneste). Dette er ikke længere et problem! Se her:

Først køber du det antal, der er. Dernæst går du hen og saver og loader dit spil lige efter hinanden. Nu går du ind i lastrummet, og hov... så er der søreme igen det antal ton/kg. du lige har købt! Bliv bare ved på den måde, indtil du har fyldt helt op. Smart ikk', slutter den anonyme læser, som har indsendt dette usportslige trick.

LASER SQUAD

Jacob Petersen i Rudkøbing er ansvarlig for dette tip til C64-versionen:

I "Rescue from the Mines" scenen er det vigtigt, at man altid, når man har skudt en fjende, undersøger hvad han bærer rundt på. Stil en mand ovenpå ham, og vælg "pick up". Hvis man er heldig, bærer han rundt på en "video key". Tag den, gå over til video-skærmen og vælg den mulighed, der hedder "video". Du kan nu se de resterende fjender, uanset hvor de er, og kan systematisk begynde nedslagtningen...

SUPER OFF ROAD

Hvis du er på førstepladsen, er det en god ide at tage farten af. Vent foran mållinjen indtil nummer 2 er lige ved at slå dig, så kører du over mållinjen. Du vil nu få en dårlig tid, og computeren vil (fejlagtigt naturligvis) tro, at du er en dårlig kører. Den vil derfor lave sine egne biler langsommere, så du nemt kan vinde de kommende løb. Det er især vigtigt at følge denne procedure i det første race.

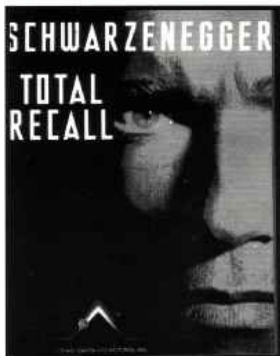
Hvis du sidder fast med en anden bil, skal du bruge nitros. Du vil sikkert flyve tilbage, men du vil i det mindste være fri. Hvis du er ved at tabe, og ligger på fjerdepladsen, så KÆMP! Jo bedre du placerer dig, jo flere penge får du at købe for, når du bruger dit "continue play". Du skal kun købe for de penge, du vinder. Gem dine dyrebare credits til du kommer sidst eller tredjesidst i mål. Tak til Thomas Andersen i Bording for tips, der gælder alle versioner af denne fremragende "Sprint Out" klon.

GREMLINS 2

Det vigtigste råd er dette: Udsæt dem ikke for sollys, hold dem langt væk fra vand, og frem for alt - giv dem aldrig mad efter midnat. Hvad siger du? For sent? Nå, okay. Så prøv at skrive "SINATRA" på highscore listen.

TOTAL RECALL

Attention C64-ere: Skriv "LIFE STILL GOES ON" på highscore listen, og du kan springe frem til næste level ved at pause spillet (F1) og trykke på den venstre pile-tast. Når den næste level er loadet, vil ordene "SKIP LEVEL" komme til syne. Hvis du vil spille denne level, trykker du F1 igen. Hvis ikke trykker du igen på pile-tasten, og spillet loader næste level. På den måde kan du fortsætte lige til slutningen.



CHAMPIONS OF KRYNN

Tak til Rune Andersen for løsningen på de sidste og sværeste gåder i SSI's populære rollespil.

Hvis du er nået frem til byen "kernen", har du sikkert fundet ud af, at det er meget svært at trænge ind til selve Myrtanis hovedkvarter. Det første (og største) problem er hovedporten, som er bevogtet af rimeligt mange Dracnians og røde drager! Du skal have afledt deres opmærksomhed, og det kan du gøre ved at finde den falske kronjuvel og give den til den gamle røde drage. Den vil straks forsøge at trænge igen

nem hovedporten, hvor vagterne vil slagte den, men med tab.

Så skal du gå hen til rummet med vagterne. Dem skal du slagte og tage deres tøj på. Nu kan du gå hen til rummet, hvor der er vagtmøde. Der kan du afsløre dine planer (skal gøres af en person med høj karisma). Vagterne vil nu styrtede hovedkuls over til hovedporten, hvor de vil slagte nogle af Draconianerne.

Hvis der stadigvæk er for mange portvagter tilbage, kan du eventuelt gå ned til hall'en og træne de af dine mænd, der har XP'er nok. Bagefter skal du lade lidt tid gå, indtil der for alvor falder klippestykker ned fra himlen. Når du har set

et par vagter blive mast under en klippe, er det tid til at finde de steder, hvor der sidder nogle fulde Draconians. Der skal du sætte lid til hytten, det vil nemlig også tiltrække portvagter. Nu skulle der ikke være mange vagter tilbage.

Når du er trænet gennem porten, skal du igennem endnu en dør, før du kommer til et vejkrads. Der skal du gå mod øst først (hvis du har dit liv kært!), og så er der bare et lille problem tilbage. For når du (forhåbentlig) har dræbt Myrtani, skal du forhindre budbringerne i at sladre, og budbringerne er i dette tilfælde tre ældgamle røde drager! Det kan umiddelbart godt virke som lidt af en u-mulig opgave, men med det rette party og de rigtige våben og spells, kan det godt lade sig gøre.

Du skal for det første helst have en 7. eller 8. levels White Mage, med et memorized "Charm Monster". Den skal du kaste på to af dragerne, så skulle den ene gerne blive venligtsindet, og du har "kun" to drager tilbage. Du skulle også gerne have en drage-lanse, som skal bæres af den stærkeste person (evt. en høj levels knight). Inden du går til angreb med dragelansen, skal du kaste "Stinking cloud" på begge drager, så har du en større chance for at ramme dem. Så er det til angreb med alle mand, for det gælder om at holde dragerne beskæftiget i nærkampen (tohånds-sværd er ideelle), så de ikke får lejlighed til at bruge deres dårlige ånde mod dig (den kan ramme med over 100 HP damage med en diameter på 3!). De fleste af dine mænd har det nok ikke særlig godt (læs: døde) efter dette...

Når du har klaret dem, er du nået lykkeligt igennem dette vildt fede AD&D rollespil (se anm. i Det Nye COMputer nr. 5 side 47), og kan bare vente på vol. II i en forhåbentlig lang og spændende "Dragonlance" serie!



GOLDEN AXE

Max Jensen i Aalborg vil gerne dele dette C64-tip med DNC's læsere: Hvis man spiller alene, kan man sætte et joystick i port 1 og sætte spillet på "pause". Hvis man nu vrækker med joysticket i port 1, mens man trykker på fire, så vil man ryge frem til næste fase. Dette blev gjort med diskversionen. Fra andre læsere forlyder det, at det skulle være tilstrækkeligt bare at trykke på skydekappen. Prøv jer frem!

MEAN STREETS

I spillet skal du finde 8 passcards og passwords fra 8 videnskabsmænd, og bruge dem til at aktivere destruktionsmekanismen i den centrale computer. Steinbjørn Sørensen i Herlev har sendt os denne liste med placering af alle kortene og hvordan du får dem.

ORANGE (Cal Davis). Password: CHECKMATE

Kortet finder du i boksen, som er i abegrotten i Cal Davis' laboratorium på NC 3720. For at få det, skal du bruge stangen, som du finder i Greg Calls laboratorium (NC 8911).

Security: Flyt rotteburene. Åben "Control box". Slå kontakten fra.

PURPLE (Greg Call). Password: KNIGHT

Kortet finder du på hylden bag vinene på den store stalaktit i hans laboratorium på NC 8911. Du skal bruge læderhandskerne, som du finder i Cal Davis' laboratorium (NC 3720).

Security: Flyt den lille stalaktit. On/off knap.

BLUE (Carl Linsky). Password: BISHOP Kortet finder du i Carl Linskys laboratorium/varehus på NC 4675. Du finder den i band aids dåsen, som ligger i skabet på væggen.

Security: Åben bar. Flyt skoæskan. Sluk kontakten.

RED (Ron Morgan). Password: STALEMATE Dette kort finder du i Ron Morgans strand-villa på NC 6470. Det er i akvariet med dræberfiskene. Du skal bruge fiskefoderet, som du finder bag ved planten i det øverste venstre hjørne af værelset.

Security: On/off knap 3 på kaffebordet.

GREEN (John Klause). Password: PAWN Find John på NC 7012, og spørg om det.

YELLOW (Sam Jones). Password: QUEEN

Find Sam på NC 0021 og spørg om det (du bliver måske nødt til at slå eller bestikke ham).

GREY (Larry Hammond). Password: KING

Gå ind i "Lov og ordens" hovedkvarteret på NC 5037. Det er i pengeskabet (kombination er i jakken i skabet).

Security: On/off knap på bordet. Åben skabet (det er derinde et eller andet sted).

BLACK (Bosworth Clark). Password: ROOK

Kortet er på bus stationen på NC 5194. Du skal bruge nøglen, som du finder i Frank Schimmings/Lola Lovetoys lejlighed (NC 4605).

Security: Flyt kunstværket. On/off knap.

Bemærk: Nogle af security systemerne bliver kun aktiveret, hvis du prøver at stjæle noget værdifuldt.

OPERATION STEALTH

I sidste nummer forlod vi vores helt i en vild vandscooter-jagt. Hvilke fantastiske eventyr venter der mon agent Glames i denne måneds episode?...

Når du har fået cd'eren og cigaret etuiet af professoren i ubåden, er du iført dykkerudstyr og svømmer rundt i et temmeligt hajfyldt hav! Et godt råd er at svømme ned på bunden, hvor der ikke kommer så mange hajer. Her er det meget vigtigt, at du får fat på et elastikbånd, da det ellers ikke er muligt at gennemføre spillet. Dette bånd ligger godt gemt i et "sea weed", der er midt i billedet 4 skærme fra højre (dette kan være svært!). Når du har fået elastikbåndet, skal du blive ved med at svømme mod højre, indtil du kommer til en klippeskråning. "Operate palm tree", som står længst mod højre, og "operate button". En åbning kommer til syne, og den svømmer du igennem.

Når du er klatret op ad stigen, og er blevet taget til fange, finder du pludselig dig selv i et metalbur - hængende over et nydeligt bassin, der uheldigvis er fyldt med en flok DØD-sultne piratfisk. Når Dr. Why og hans håndlangere har forladt rummet, skal du "use pen on lock", og derefter "use watch on wall". En wire vil blive affyret fra uret, og hage sig fast til væggen. Vælg nu igen "use watch on wall" (nu er det bare den modsatte væg), og du kan med armbevægelser bevæge dit mod højre, indtil du er på højre side af "grill". "Operate grill", og du er undsluppet piratfiskene. Men kun for at nå frem til 4 labyrinter, fyldt med rotter. Så endnu engang er det bedst at save, når du har fået fat på nøglen...

Her efterlader vi jer til næste gang. Der skulle være nok at se til!

BARDS TALE III

David Arnholm er manden bag denne løsning til 3. episode i den berømte Barde-saga.

Den smarteste gruppe at gennemføre spillet med er: 1 monk, 1 fighter (eller paladin), 1 hunter, 1 thief, 2 conjurers og 1 magician.

Koderne til de forskellige dungeons er: Tarjan (for at komme til de letteste huler), Chaos (de lidt sværere), og så fremdeles - Blue, Shadow, Sword. Du skal ikke gå gennem portalen i sword dungeon, før du tror du kan dræbe Brilhasi Ap Tarj.

For at komme videre, når du har fået lavet en af dine troldmænd om til chronomancer, skal du gå til den lille lund syd for byen og kaste Arbo formularen.

I Arboria skal du, for at få fat i "nightspear", have et "acorn" fra acorn-træet, og noget "water of life", som du finder i undervands paladset. Med disse ting i hånden går du ind i Valarians tårn. Så



snart du er indenfor, kaster du Apar og teleporterer dig to levels op. Gå et skridt frem og brug "acorn" og derefter "water of life". Dette skulle løfte stenkonstruktionen og give dig adgang til en trappe, der fører til "nightspear".

I Gelidia er der tre tårne inden i "the ice keep". Disse tårne er hvide, grå og sorte. For at komme ind i tårnene skal man kaste de rigtige spells på de magiske vægge. I det hvide tårn: Levi, Anma, Phdo. I det grå tårn: Inwo, Wihe, Fof og Invi. I det sorte tårn: Gree, Shsp, Fear, Suel og Spbi. Pas på når du kæmper mod de sorte troldmænd. Sidste halvdel af løsningen får I næste nummer. Indtil da, må I klare jer selv!

I det hvide tårn: Levi, Anma, Phdo. I det grå tårn: Inwo, Wihe, Fof og Invi. I det sorte tårn: Gree, Shsp, Fear, Suel og Spbi. Pas på når du kæmper mod de sorte troldmænd. Sidste halvdel af løsningen får I næste nummer. Indtil da, må I klare jer selv!

KRAKOUT

Et hurtigt trick til C64-versionen af dette gamle, men gode break-out spil: Tryk en gang på "Control" tasten og en gang på "2" tasten. Gentag så mange gange du vil - eventuelt frem til sidste bane.

TIP OG VIND!

Hvis du sidder inde med tips, kort eller løsninger til tidens populære spil, så ville det være godt dumt ikke at sende dem til "Secret Service". Alle, der får deres tips trykt her i bladet, deltager nemlig i konkurrencen om masser af nye spil.

Husk derfor også at skrive hvilken computer du har, når du sender dine tips til:

Secret Service
Det Nye COMputer
St. Kongensgade 72
1264 København K.

Amiga-udstyr:

A1 once - A-500 PC-emulator (80286)	2190,00
512 K-ran udstedelse m. ur og afbryder	375,00
2.0 MB-rambox (extern) til A-1000/A-500	2420,00
1.8 MB ramudv. m. ur og afbryder -1.8 M	795,00
3.5" Golem Diskdrev med trackdisplay	1680,00
5.25" Golem Diskdrev A0/80/bs/afbryder	1075,00
3.5" Winner/ea. Diskdrev m. bus & afbry.	1145,00
5.25/3-State/ea. Diskdrev/80/bs/afbry.	750,00
3.5" Diskdrev egnet til indbygning i A-500	970,00
Eprombrænder, Golem	755,00
Eprombrænder, Quickbyte V. 2, ver. 2	1660,00
Kikstartskort (ROM-ROM), 2 yrs.	875,00
Turbo Mus til Amiga 295,00	155,00
Bootselæktor DF0-DF1 (2)	295,00
DF0-1-2 - 130,00	85,00
Savilg til A-500 i klart plastik	160,00
Multiplaykabel, A-500/A-500 el. A-1000	85,00
Amiga Action Replay V. 2 i A-500/A-1000	130,00
Amiga Action Replay V. 2 i A-2000	85,00
Soundsampler, stereo, Smartstart	975,00
Mini-Master m. kabel	395,00
Xcopy Professional med Hardware	695,00
Mus & Joystick omskifter, elektronisk	485,00
Firepower, elektronisk autofiler - Joystick	240,00
Diverse IC'er til Amiga (og C-64)	135,00

Commodore 64/128 udstyr:

Eprombrænder - REX Goliath 535,00

Printerkabel Userport-Centronics 115,00

Savilg til C-64 i røgløst plastik 95,00

Diskettebox med lås 95,00

til 80 stk. 3,5" eller 100 stk. 5,25" 65,00

til 120 stk. 5,25" 90,00

NYHED

ABSALON DATA kan nu levere

MULTIVISION 500 fra

3-State Computertechnik

MULTIVISION 500 giver ejere af

Amiga500/A1000/A2000A mulighed

for et flimmerfrit billede.

- incl. SyncMaster software

- stikkes i videochipsens sokkel

- VGA-kompatibel videoudgang

- integreret stereo-audio-forstærker

- fuld Overscan, 4096 farver, Double-

Scan-Mode

- 50 Hz billedfrekvens, kan indstilles

til pr. software til 100 Hz.

PRIS: 2205,00 (2120,- L A2000B/C)

Importer af varer fra bl.a.

GOLEM - REX - VESALIA - 3-State

Forhandlere søges.

Alle priser incl. MOMS

Forbehold for prisændringer

ABSALON DATA indfører,

at du nu kan købe dine varer til

"tybske priser". Det vil sige, at du

fremover ikke skal have proble-

mer med garanti, fordi du har

købt varerne i udlandet. Hos os

er der jo naturligvis den danske

købelovs garanti - eet år.

Du kan altså fremover ringe til os

og bestille dine "tybske" varer. Har

vi dem ikke på lager, sørger vi

om muligt for at du får dem til

lave "tybske priser".

Vi har naturligvis også varer fra

danske grossister - og her gælder

deres vej, udsalgspriser.

Når du udregner den "tybske pris",

skal du pt. regne med en kurs på

DEM=DKR 4,23 (De har jo kun

14% i MOMS, hvor vi har 22%),

samt fragtudgifter, ca. DEM 10,-.

Bemærk derfor vores nye priser.

Printere og tilbehør:

Star LC 24-200, 24 nkl. color 3995,00

Star LC 24-200 3595,00

Star LC 24-10 2895,00

Star LC 20 1945,00

Farvebånd, LC 10, sort 55,00

Farvebånd, LC 24, sort 75,00

Printerkabel, A-500(SM)/Centronics 60,00

Disketter: pr. stk. pr. 100 stk.

5.25" DSDD NN 2,90 261,00

5.25" HD NN 1,2 MB 6,00 540,00

3.5" DSDD NN 4,45 400,00

3.5" DSDD NN Kao, farvede 6,00 540,00

3.5" HD NN 1,44 MB 11,75 1057,50

Joystick og diverse:

Competition Pro 5000, Joystick 145,00

Competition Pro Star m. autoforslow 225,00

Pro of Competition 9000, Joystick 180,00

The Arcade Joystick 195,00

The Arcade Turbo 235,00

Musemåtte, blå, 8mm, normal/70,00 Super 80,00

Musemåtte, rød, 8mm, normal/65,00 Super 70,00

Multimeter Exacta 3800 G 325,00

Ma. - Fr.: 12 - 18. Lø. lukket

ABSALON DATA

Vangedevej 216 A - 2860 Søborg

Tlf: 31 67 11 93 - FAX: 31 67 11 97

Ma. - Fr.: 12 - 18. Lø. lukket

C-64 TILBEHØR

COM-BUDGET PRG. kr. 198,00

Holder styr på din Dankort-, løn-, familiekonto m.v.

Udskrift. Udligns- og indtægtsortering.

COM-SKAT PRG. kr. 198,00

Et skatteprg. Kan beregne din rest-/overskydende

skat. Fremtids sikret. Pull-down menuer.

LOTTO PROGRAM kr. 98,00

A4-printer rutine. Gevinstsøgning. Directory.

LYKKEHJULET DISKETTE (V2) kr. 98,00

Et spil på dansk med bonusrunde. 300 teklster.

LYKKEHJULET DISKETTE 2 kr. 98,00

Lav din Lykkehjulsdatadisk. 588 ord ad gangen.

DATAWORK SYSTEM PRG. kr. 150,00

Opret databaser efter eget ønske. Søgning sortering, alle poster. Udskrift arklabels.

ACTION REPLAY MK VI kr. 798,00

TOOL BOX Modul kr. 298,00

Her er masser af godt hjælpeværktøj samlet på eet

modul til både tape og disk.

BOOSTER er en hurtig diskloader. som loader 202

blokke på under 10 sek. i uden ombygning af disket-

testationen. HYPRALDAD viser directoryen ved

shift/run og loader op til 10 gange hurtigere. FILE-

COPY er et alsidigt kopi-prg., som bl.a. giver mulig-

hed for brug af to disk-stationer. Man har mulighed

for at kopiere filerne i den rækkefølge, man selv

vælger. Andre blokklange, ignorerer diskette m.v.

MULTIBACKUP er et diskopi prg., som kopierer

enkelt eller alle filer. Her er også mulighed for hurtig

sletning af filer (enkelt eller flere efter hinde-

den). Hurtigt kørende prg. med block og bufferfakti-

ler. Indbygget lynformatering (10 sek.) og mulighed

for at give direkte disk ordre. NIBBLER kopierer he-

le disketter. Man behøver ikke formattere midsidig,

men får nøjagtig samme udseende som original-

disk. (Også header!) 202 COPY kopierer fra tur-

botape (ABC Flash eller lign.) i direkte til disk.

Også fra disk til turbotape er det muligt. Man kan

kopiere enkeltfiler eller hele disketter til turbotape

med automatisk start/stop af datasette og disksta-

tion. DIR MANIPULATION laver directoryen som du

ønsker. Man kan flytte, slette filer og lave mellem-

rumstreger. ABC TURBO V2.3 er den kendte med

farvestrider. Loader 10 gange hurtigere fra tape.

AZIMUTH JUSTERING kan stille alle datasetter til et

hviket som helst bånd. Man kan sammenligne se

hverledes programmerne ligger på båndet og rette

tonehovedet derved! BACK TO BASIC, resetaste.

SENDES OVERALT, også Norge og Sverige.

PORTO KR. 27,00.

LEG & HOBBY

9460 BROVST. TLF. 98 23 10 98



Kom med i Danmarks største klub af kreative Commodore-brugere. Vi beskæftiger os både med Amiga'en og C-64/128. Klubbens samlingspunkt er i det populære medlemsblad, der udkommer hvert kvartal. Hvis du godt kunne tænke dig et computerblad,

der har fortsatte kurser i specielle og ofte ukendte funktioner på computeren?

der har en stor brevkasse med svar på mange spørgsmål (også dine)?

der hver gang indeholder nogle gode tilbud til medlemmer - somme tider op til 50% billigere end i butikkerne?

der indeholder tips & tricks til både gamblere og entusiaster? der er skrevet i et let forståeligt sprog?

der omhandler Commodore 64, 128 og Amiga?

der kun koster kr 5,- om måneden?

Så er Creative Commodore Users Club lige noget for dig!

Ring idag til CCUC på tlf.

42 28 87 59

og få en indmeldelsesblanket tilsendt!

Eller udfyld denne kupon og send den til:

CCUC, Baunetoften 4, 3320 Skævinge

Ja tak!

Send mig fluks en indmeldelsesblanket med yderligere oplysninger om klubbens arbejde.

Min adresse er:

Navn: _____

Gade: _____

Postnr. + By: _____



DISKMAN ApS

3M - Disketter

10 stk. 5 1/4" - DSDD	49,95 kr.
10 stk. 5 1/4" - DSHD	79,95 kr.
10 stk. 3 1/2" - 2DD	69,95 kr.
10 stk. 3 1/2" - 2HD	109,95 kr.

No Name - Disketter

10 stk. 5 1/4" - DSDD	19,95 kr.
10 stk. 5 1/4" - DSHD	39,95 kr.
10 stk. 3 1/2" - 2DD	39,95 kr.
10 stk. 3 1/2" - 2HD	79,95 kr.

ÅBNINGSTIDER
Mandag - fredag
Kl. 10.00 - 17.30
(Lørdag Lukket)

Priserne er afhentningspriser incl. moms.

Vi sender gerne overalt
kun så længe lager haves

DISKMAN ApS - Danmarks bedste disketteleverandør

Vesterbrogade 125 • 1620 Kbh. V. • Tlf.: 31 31 00 17

Giv din computer noget ordentligt at spise...

Sid Meier's

RailRoad TYCOON

PC'ernes yndlingspils, nu også til Amiga!

KAMPAGNEPRIS:

KR. 279,-

Andre nye titler:
Secrets of Monkey Island
Death Knights of Krynn
Back to the Future III
Eye of the Beholder
Flames of Freedom
Space Quest IV
'Nam

Priser fra kr. 299,-

Der tages forbehold for eventuelle forskelligheder ved udgivelsen af nye titler.

Kampagnetilbud er uden kunstige tilsetningstoffer og gælder kun i Maj måned eller så længe lager haves.

DAISY Software

GL KONGEVEJ 92, 1850 FR.BERG C

TLF.: 3131 7523

Mangler du...

Golden IMAGE

3.5" Drev Master 3A	795,-
3.5" Drev Master 3A-1D	
m/Trackdisplay	895,-
Mus GI-500	248,-
Håndscanner	1.995,-
RC-2000	
8 MB RAM kort til A2000	
2MB	1.695,-
4MB	2.695,-
6MB	3.695,-
8MB	4.695,-
RC-500, 512 KB til A500	350,-

A590

20MB Harddisk til A500
- Plads til 2 MB Ram
- SCSI Interface

Kun

Kr. 3.495,-

AT-ONCE

80286 AT PC Kort til A500

Før 2.995,-

Nu

2.295,-

MINIMAX

2,0 MB RAM til A500

Minimax er en intern ramudvidelse til Amiga 500. Den kan udvides i trin af 512 KB, således kan man starte med 512 KB og senere udvide op til 2,0 MB. Ramudvidelsen har indbygget ur.

2,0 MB/ 512 KB	695,-
2,0 MB/ 1,0 MB incl. Garyadaptor	1.100,-
2,0 MB/ 1,5 MB incl. Garyadaptor	1.250,-
2,0 MB incl. Gary- og CPU-adaptor	1.695,-
Ny Agnus 8372A samt Kickstart 1,3 giver ialt 2,5 MB RAM, hvoraf 1 MB CHIP-MEM. GI. Agnus giver kun 2,2 MB RAM, men man sparer til gengæld CPU-adaptoren.	
1,8 MB kun	1.395,-

SUPRA SERIE 2 SCSI HARDDISKE

A500

- gennemført bus samt gameswitch	
- plads til 8 MB RAM	
- autoboot under Kickstart 1.3	
52 MB Quantum LPS/512 KB RAM	5.495,-
52 MB Quantum LPS 2.0 MB RAM	5.995,-
105 MB Quantum/512 KB RAM	8.495,-
105 MB Quantum/2.0 MB RAM	8.995,-

A2000

52 MB Quantum LPS	3.995,-
105 MB Quantum LPS	6.495,-

AMIGATIPS/LOTTO

Amigatips III
Systemkon. III
Garanti II
Amigalotto

Før 3.495,- Nu 495,-

Telefon:

45 50 55 39 eller
31 79 08 80

RW ELECTRONICS

Alle priser er incl. moms og et års garanti.

Forsendelse pr. efterkrav + 37,-

AMIGA Go'DATA- bedst & billigst!

3.5" extert diskdrive

Flot kvalitet med støvklap, afbryder, videreført bus, indikatorlampe og et solidt metalkabinet. Lige til at slutte til din Amiga.

Kun kr.

790,-



512 kB RAM-udvidelse til Amiga 500

Lækkert produkt i en ordentlig kvalitet. Leveres med afbryder på begge modeller.

Uden ur: 295,-

med ur: 340,-



1.5 MB RAM-udvidelse til Amiga 500

Giver ialt 2 MB i din Amiga. Leveres komplet med RAM-kredse, ur med back-up, afbryder og GARY-adaptor. Lige klar for tilslutning i bunden af din Amiga 500. Kræver Kickstart 1.3.

Samlet pris

kun kr.

1190,-



HEMMELIGHEDEN:

Vi kan kun være så billige fordi vi gør det enkelt:

- ☆ Ingen dyre annonce-kampanjer
- ☆ Ingen overadministration
- ☆ Ingen dyr udstilling
- ☆ Kun levering pr. efterkrav
- ☆ Begrænset vareudvalg
- ☆ Direkte import

MEN:

- ☆ Kvalitet til LAVPRIS
- ☆ 8 dages returret
- ☆ 1 års garanti

BESTIL INDEN D. 1/6 OG FÅ EN GRATIS MUSEMÅTTE MED I KØBET!!

Alle annoncerede priser er INCL. moms

ACTION REPLAY MKII

Den originale i nyeste MKII version. Grafik, FREEZE, slow-motion, musik-scanner, maskinkodemonitor o.s.v.

KUN

870,-

STAR-PRINTERE

leveres alle med kabel, farvebånd og papir!
STAR LC-20, 188 tegn/sek.....1990,-
STAR LC-200, FARVE, 255 tegn/sek.....2890,-
STAR LC-24-200, 24 nåle.....3495,-
STAR LC-24-200, 24 nåle, FARVE.....3995,-
Der ydes 2 års garanti på STAR-printere

Ny smart Amiga-MUS

Smid din gamle upræcise AMIGA-mus væk og erstæt den med en ny og bedre. Denne mus har ikke alene et flottere og mere ergonomisk korrekt design, men er også mere præcis. Er desuden udstyret med sprødt klikkende taster, der holder.

KUN

240,-



BESTILLINGSKUPON

Udfyld kuponen og send den til: Go'DATA Aps, Postboks 95, 3550 Slangerup. Eller ring 42 28 92 92 (9.00-16.30)

JA TAK!

Send mig fluks pr. efterkrav (forsendelsesgebyr ialt kr. 35,-)

Stk.	Pris kr.
Stk.	Pris kr.
Stk.	Pris kr.

MIN ADRESSE ER:

Navn:

Gade+nr.:

Postnr.+by:

Hurtig levering til hele landet. Alle priser INCL 22% moms. Der tages forbehold for trykfejl og evt. udsolgte varer - RING!

Mail Order - En Guldgrube?

Man kan godt tjene penge ved at købe sine spil direkte fra udlandet. Men der er en række ulemper og faldgruber, som du skal være klar over. Vi kigger på det.

Af Jakob Sloth

Det er de færreste mennesker, der er tilfredse med at lege med deres WorkBench eller deres BASIC. De fleste skaffer sig efterhånden en mere eller mindre imponerende software-samling. Og det kan man gøre på flere måder.

Man kan købe eller bytte sig til piratkopieret software for næsten ingen penge, men det har flere uheldige bivirkninger. For det første er piratkopiering tyveri og dermed strafbart, og for det andet ødelægger det fortjenesterne for softwarehusene og i sidste ende programmørerne selv. Og hvem har råd til at udvikle fede spil og gode brugerprogrammer, hvis indtægten kan måles i Mars-barer?

Selvfølgelig ville lille Ole med 400 piratkopierede båndspil til sin brugte 64'er ikke have råd til at købe ret mange originale spil, hvis han holdt op med sit tyveri. Så ham ville softwarehusene ikke tjene ret meget på.

Men hvad nu hvis alle de små Oler i hele verden gjorde det samme? Originalsalget ville stige drastisk, og spilpriserne ville måske falde.

Oles problem

Men lille Ole har et problem, og vi har sådan set allerede været inde på det: Prisen på de originale spil sammenlignet med prisen på tomme disketter og bånd.

Antagelse: Ole vil gerne være ærlig og hjælpe de sultne programmører.

Derfor går han ned i den lokale computerforretning med en krøllet hundredelap i lommen. Han roder lidt rundt i det som regel sparsomme udvalg, ser på prismærkerne og gisper. Et

båndspil til Commodore 64 koster små 150 kroner, på disk mellem 200 og 250. Mere avancerede rollespil sniger sig helt op mod de 400 kr, og de svært kopierbare modulspil ligger lige under de tre.

Oles storebror, Kim, er også med, for han vil også gerne være ærlig. Han har sparet sammen til en Amiga (som Ole ikke må røre!) og er på spiljagt. Han har lidt flere gryt at gøre godt med, men priserne er tilsvarende højere - fra 3-600 kroner alt efter genre.

Ole og Kim får lov til at prøve et par af de lovende titler, men vore venner må til sidst beskæmmende indrømme, at de ikke har råd. Sælgerens smil stivner et kort sekund: "Vi har også nedsatte spil, men dem demonstrerer vi IKKE."

Ole og Kim finder heller ikke nogen fede spil i tilbudskurven og begiver sig tomhændede hjem i rækkehuset.

Det' dyrt mand!

Ole har ikke været i England med skolen endnu, men det har Kim. Derovre koster et 64'er-spil på bånd kun £10, et diskettespil et par pund mere og et Amigaspl mellem £20 og £30.

Kim er ikke så god til matematik, men han kan se, at spillene er billigere derovre. "Plader koster heller ikke så meget som herhjemme," sukker Kim med tanke på den nylige prisforhøjelse.

Det er et faktum, at mange ting - heriblandt computerspil - koster mere i Danmark end i et land som England.

Det er heller ikke gratis at im-

portere spillene og distribuere dem til forhandlerne med tilbagevendelsesgaranti. SuperSoft (og deres konkurrenter) skal også tjene noget på forretningen. Og tro mig: Hvis det kunne gøres billigere, VAR der allerede nogen, der havde gjort det.

Postordre

Det kan godt gøres billigere, men så ryger noget af servicen. Køber man på postordre hos for eksempel danske Daisy Soft mister man muligheden for at prøve spillet i forvejen, men man sparer også nogen af de inflationsramte.

Visse supermarkeds-kæder kører også med software, men med minimal service. I begge tilfælde gælder det om at være forhåndsorienteret, for eksempel ved at læse spil anmeldelser i nærværende blad.

På dette tidspunkt bryder Kim ind igen: "Hvad med at købe spil på postordre direkte i England? Det må da være billigt!"

Her har Kim ganske ret, men metoden har en række ulemper og faldgruber. Og så er den selvfølgelig lidt usolidarisk med de danske softwareudbydere.

Kims metode

Først gælder det om at finde en udbyder. Det klares lettest ved at købe et tilfældigt engelsk computermagasin og lede efter de kedelige annoncer i sort/hvid og med små, ulæselige bogstaver.

Priserne varierer, men ligger generelt 20 procent under de normale engelske udsalgspriser. Med en punkkurs på godt 11 kr. koster Amigaspl som Pang om-

kring 200 danske. Umiddelbart en besparelse på 1-200 kr. Sier-ra-spl kan der traditionelt spares endnu mere på. På C64-fronten ligger normalprisen pænt under de 100 kr. for båndspil og omkring 130 kr. for diskettespil.

Ja, det er billigt, men endnu bedre bliver det, hvis man går på jagt efter gode tilbud på lidt ældre udgivelser. Amigaudgivelser af de suveræne Infocom-eventyr til 110 kroner, Blood Money for under 80 og så videre...

Penge på bordet

Men hvad med betaling? Hvis Kim har American Express eller Visa, kan han sædvanligvis bestille sine spil telefonisk (420 øre i minuttet til England). Ellers må han skrive et lille bestillingsbrev (husk afsender!) og vedlægge en check i engelske pund.

Her er det vigtigt at læse alt det, der typisk står med endnu mindre bogstaver allernederst i annoncen: "Prices include P&P for U.K. EEC countries add £1.50 per item." På godt dansk betyder det, at du skal lægge 15-20 kr. oveni prisen for hvert af de bestilte spil - til portoudgifter.

Det er heller ikke helt ligetil at udstede en check i engelske pund. Du kan ikke gøre det selv, men bankerne plejer godt at ville gøre for dig, bare du ryster op med 30 kr ekstra. Her skal du passe lidt på, for bankerne vil da også med glæde sende din check for dig - for yderligere 100 krl

Ventetiden

Okay, Kim fik sin check og sendte sin ordre af sted, og så satte



han sig til at vente. Og han ventede... Du vil ofte finde endnu ikke udgivne spil i annoncerne, og så kan du komme til at trille tommelfingre rigtig længe, men selv om systemet ruller så hurtigt som muligt, går der gerne 2-3 uger fra du afsender din ordre, og til du modtager din pakke.

Toldregler

Der er selvfølgelig også en masse lovgivning om det der med at

købe ting i udlandet. Toldvæsenet har skrevet lange vejledninger og opfundet udviklede fortoldningsskemaer, men heldigvis er England medlem af EF og dermed toldfrataget, så dem får du ikke brug for.

Hvis du vil købe software eller bøger i USA slipper du også for told, men husk at programmerne ofte er lavet til det amerikanske skærmformat. Du skal sørge for at få fat i PAL-versioner, ikke NTSC-versioner.

Selv om du ikke skal betale told, slipper du ikke helt for at få pungen op ad lommen. Der er nemlig også noget, der hedder moms.

Merværdiafgift - måske?

Toldvæsenet forbeholder sig ret til at opkræve 22% af forsendelsens værdi (skal være angivet) i moms ved udleveringen af pakken. Ingen penge - ingen spil. Er

en pakkes værdi under 80 kr., plejer tolderne ikke at gøre noget, men ellers... Her kan der godt blive problemer, for hvad med de 15% moms, du allerede har betalt til den engelske stat? Det kan toldvæsenet sådan set være ligeglade med: "Den kan du undlade at betale eller få refunderet senere" er etatens tve-tydige svar. Det her lugter af formularer og lange ventetider!

Rent forsøgsvist ringede jeg til et par engelske postordreformater for at høre, om de ville de ville sælge mig nogle momsfrie spil. Det vidste de ikke rigtig, hvad var. De sendte bare pakkerne og var ligeglade med resten. Om de angav værdi på forsendelserne? Tjah, måske...

Her er vi nok ved at ind til sagens kerne. Toldvæsenet har lov til at tilbageholde pakker uden værdiangivelse og søge at inddrive momsen, men gør de det ved så små pakker? Er det ikke alt for meget arbejde for et minimalt udbytte? Især når mange firmaer gør sig så besværlige som muligt ved:

- ikke at skrive værdi på
- skrive "gave"
- angive en alt for lav værdi

Faktum er i hvert fald, at langt de fleste forsendelser går igen uden moms. Det er en satsning, men der er storsandsynlig for, at du kan undgå momsen - bare du ikke bestiller 50 programmer ad gangen!

Kan det betale sig?

Både ja og nej. Servicen er væsentligt dårligere end i de normale butikker, leveringstiden kan være lang, og du skal vide, hvad du går efter. Det er nemt at købe katten i sækken, som man har sagt om den slags i snart 200 år.

Okay, du VED, at et spil er godt - derfor køber du det i England. Sparer du noget ved det? Et båndspil til Commodore 64 med forsendelsesgebyr, vekslebyr (for checken) og moms koster næsten lige så meget som i Danmark. Hvis du køber flere spil ad gangen, sparer du selvfølgelig mere, men mon ikke momsrisikoen er større?

For de dyrere Amigas bliver besparelsen selvfølgelig tilsvarende større. Der skal lægges MANGE ekstraudgifter oveni en TV Sports Football til £12.99, før det kunne betale sig at købe spillet herhjemme. Især lidt ældre udgivelser kan med fordel erhverves i udlandet med utrolige prisnedsættelser. Der er ikke andet at gøre end at nærlæse annoncerne og slå til, hvis der er noget, der virkelig rykker. Og nu ved du, hvordan du gør - hvis du gør det.

Eksempel på postordre annonce:

Compuzine



Legend Software

16 Linden Gardens, Chiswick, London W4 2EQ Telephone: 081-747 4757

FEB 1991



TOP TITLES

ST AMIGA	
SuperHangon	7.99
Batman Caped Crusader	7.99
Last Ninja	7.99
Thunderblade	7.99
Blasteroids	7.99
Vigilante	7.99
Roadblaster	7.99
WC Leaderboard	7.99
Garrett II	7.99
Barbarian II	7.99
Axe Magic Hammer	7.99
Out Run	9.99
Motorwheels	9.99
Hitchhikers Guide to the Galaxy	9.99
Planet Fall	9.99
Zork I	9.99
Wishbringer	9.99
Leather Goddess Phobos	9.99
Hard Driving II	15.99
Stun Runner	15.99
Turrican II	15.99
Hunter	15.99
Gazzall II	15.99
Cruise for a Corpse	15.99
Zarathustra	15.99
Operation Stealth	15.99
Tom and the Ghost	15.99
Back to the Future	15.99
Brain Master	15.99
Jupiters Masterdroid	15.99
Mighty Bombjack	15.99
Sinus 7	15.99
Lord of Chaos	15.99
Death Trip	15.99
Lemmings	15.99
Shockwave	15.99
Masterblaster	15.99
Rotator	15.99
Devilwrecks	15.99
Fetters	15.99
Car Vap	15.99
The Final Whistle	8.99
Sim Earth	15.99
The Hunt for Red October	15.99
Mig 29	15.99
Wings of Death	15.99
Super Off Road Racing	15.99
Ishtar	15.99
European Super League	15.99
The Ultimate Rule	15.99
Gremlins 2	15.99
Wolfpack	15.99
Defiant Armies	15.99
The Immortal	15.99
The Final Battle	15.99
Murder	15.99
Dragon Wars	15.99
F16 Combat Pilot	15.99
Time Machine	15.99
Ultimate V	15.99
Midwinter	15.99
Pool of Radiance	15.99
Conqueror	15.99
Turrican	15.99
088 Attack Sub	15.99
USS John Young	15.99
Sword of Aragon	15.99
B.A.T.	15.99
Sadlands Pete	15.99
Powermonger	15.99
Wings	15.99
Crime Wave	15.99
Then First Hour	15.99
Loom	15.99
Defender 2	15.99
Subbutele	15.99
Fight of the Intruder	15.99
Speedball 2	15.99
Nine Lives	15.99

COMPILATIONS

HOLLYWOOD COLLECTION	PLATINUM	SOCCER MANIA
RoboCop, Ghostbusters 2, Indiana Jones, Batman The Movie	Black Tiger, Shogun, Forgotten Worlds and Ghost and Ghouls	Football Manager 2, Soccer Manager, Soccer and Football Manager 2, Soccer Manager 2
ALL FOUR GAMES FOR ONLY £19.99	ALL FOUR GAMES FOR ONLY £19.99	ALL SIX GAMES FOR ONLY £19.99
POWER PACK	HEROES	CALL BLAST
Jason 2, TV Sports Football, Shockwave and Jangles Party	Barbarian II, Ninja, Men, Star Wars and Ghost and Ghouls	Chicago 90, Rick Dangerous, Highway Patrol 3, Pat, Game Commander and Football Manager One
ALL FIVE GAMES FOR ONLY £19.99	ALL FOUR GAMES FOR ONLY £19.99	ALL SIX GAMES FOR ONLY £19.99
TRIT	MADMAX II	CHALLENGERS
Hard Drive, Air, Super, Trooper and Dragon Spirit	Abandoned, Double Dragon, Operation Wolf and Batman: Capes	Risk 40, Super 30, Higher Honor, Great Gouls and Batman: Capes
ALL FOUR GAMES FOR ONLY £19.99	ALL FOUR GAMES FOR ONLY £19.99	ALL FIVE GAMES FOR ONLY £19.99
LIGHT FORCE	WHEELS OF FIRE	FLIGHT COMMAND
RoboCop, X-Men, Voyager and R-Type	Hard Drive, Chase HD, Powerball and Turbo Racer	Dragon, Sky Fox and Sky Chase
ALL FOUR GAMES FOR ONLY £19.99	ALL FOUR GAMES FOR ONLY £19.99	ALL FIVE GAMES FOR ONLY £19.99
PLAY BOX	PRECIOUS METAL	COMPUTER HITZ VOL 2
Hard Drive, Super, Dragon, Trooper and Dragon Spirit	Hard Drive, Chase HD, Powerball and Turbo Racer	Twins, Joe Blows, Soccer 90 and Soccer 90
ALL FIVE GAMES FOR ONLY £19.99	ALL FIVE GAMES FOR ONLY £19.99	ALL FOUR GAMES FOR ONLY £19.99
MASTERS MIX	EDITOR ONE	MAGE GAMES
Super Mario Bros., Turbo Car, Chase HD, Thunderblade and Chessman	Double Dragon, Jason, General Wing and Turbo Racer	Abandoned, Warlord and Conflict II
ALL FIVE GAMES FOR ONLY £19.99	ALL FOUR GAMES FOR ONLY £19.99	ALL THREE GAMES FOR ONLY £19.99

CHART TOPPERS

ARCADE CHAMPIONSHIP FOOTBALL	BATTLE COMMAND	PILOTING
ONLY £19.99	ONLY £19.99	ONLY £19.99
RAINBOW ISLANDS	RETRO	PIANO
£19.99	ONLY £19.99	ONLY £19.99
PIANO	EPIC	SATAN
ONLY £19.99	ONLY £19.99	ONLY £19.99
DRAGON KING	SLY SPY	F20 METALHOR
ONLY £19.99	ONLY £19.99	ONLY £19.99
NIGHTWING	NANO	MENTAL RESISTANCE
ONLY £19.99	ONLY £19.99	ONLY £19.99
SHADOW WARRIOR	TOR	DELIVERANCE
ONLY £19.99	ONLY £19.99	ONLY £19.99
CHASE HQ 2	ORACONFLIGHT	SHADOW OF THE BEAST
ONLY £19.99	ONLY £19.99	ONLY £19.99
ROCKTOP 2	CHASE HQ	WHITE DEATH
ONLY £19.99	ONLY £19.99	ONLY £19.99
THREE BREAK	LOST PATROL	DELUX STRIP POKER
ONLY £19.99	ONLY £19.99	ONLY £19.99
ROCKTOP	RESOLUTION 01	CENTREFOLD SQUARES
ONLY £19.99	ONLY £19.99	ONLY £19.99
SANDER	DIMCOLES	TANK ATTACK
ONLY £19.99	ONLY £19.99	ONLY £19.99
CARAL	DAILY DOUBLE HORSE RACING	FIRE AND FORGET 2
ONLY £19.99	ONLY £19.99	ONLY £19.99
BULLY THE BO	STEVE DAVIS SMOOCH	COLOSSUS CHES 4
ONLY £19.99	ONLY £19.99	ONLY £19.99
TOTAL RECALL	OPERATION THUNDERBOLT	SPACE ACE
ONLY £19.99	ONLY £19.99	ONLY £19.99
ST UN RUNNER	KILLING GAME SHOW	
ONLY £19.99	ONLY £19.99	

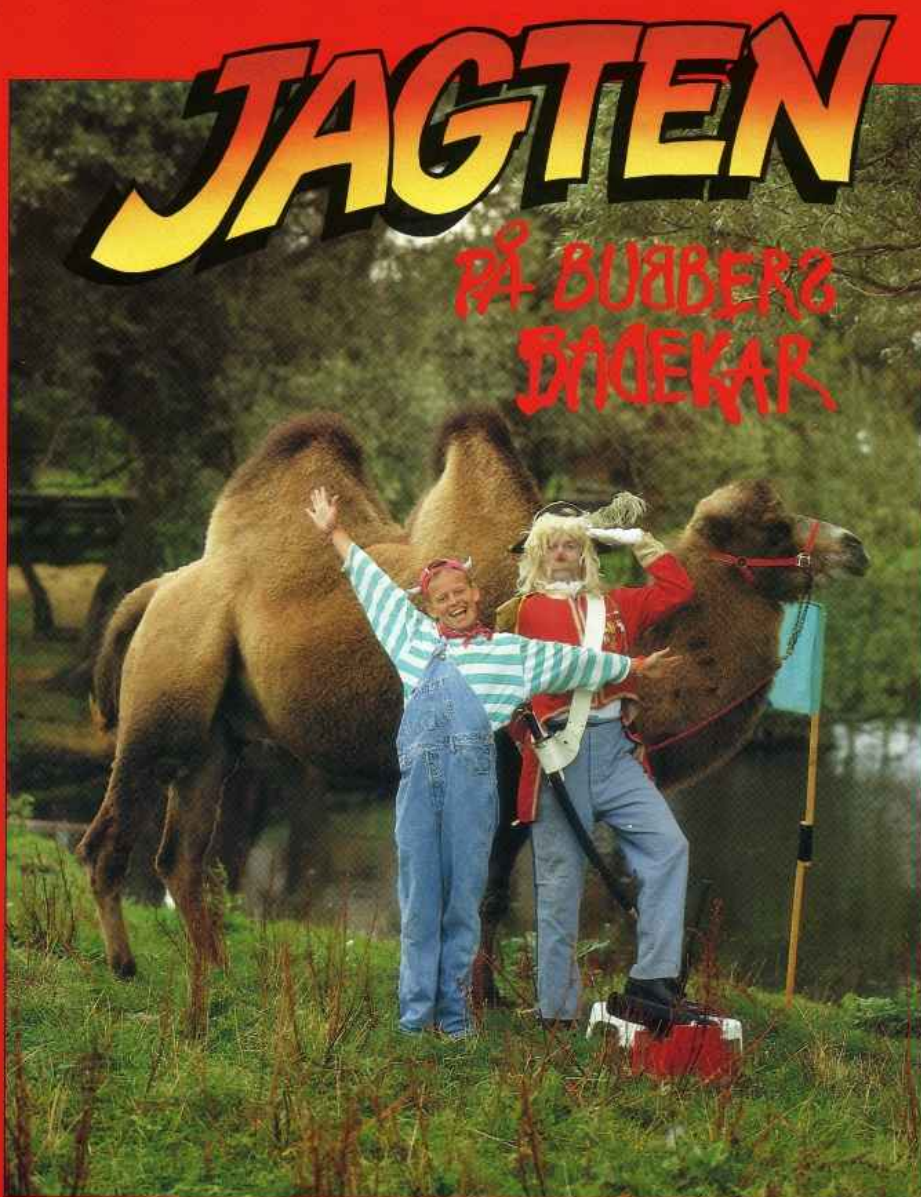
FREE GAME WITH EVERY £20 SPENT OF OUR CHOICE

SEGA MEGADRIVE LIMITED SPECIAL OFFER - £135 inc p&p

Please make cheques and POW's payable to Legend Software

Køb i udlandet klares lettest ved at købe et tilfældigt engelsk computermagasin og lede efter de kedelige annoncer i sort/hvid og med små, ulæselige bogstaver. Priserne varierer, men ligger generelt 20 procent under de danske.

GO-HEJ-SA-DA-DA !!!



Vejl. udslagspris incl. moms

C64/128/GS64	:	349,-
Amiga	:	249,-
PC (CGA, EGA og VGA):	:	249,-

INTERACTI  **VISION**

POST ORDRE : 86-802700

FLEMMING STEFFENSEN

CARL JENSENS VEJ 13
8260 VIBY J

star

ComputerPrinteren

The new multi-talent LC-200

Star LC-200, det mest farverige man kan ønske sig



- NLQ, draft og HS-draft udskrifts-kvalitet (max. 225 cps)
- 4 indbyggede NLQ fonte inkl. *italics*
- Bundtødningsfacilitet
- Skubbe- & træktraktor indbygget
- Papir-parkerings funktion
- Automatisk Tear-off funktion
- Centronics parallel standard
- Option: Serielt Interface
- Emulerer Industristandarder
- Høj udskriftskvalitet i farver
- Skriver på første/sidste linie
- Brugervenlig i frontpanel funktioner
- God gennemslagskraft (1 original/3 kopier)

Kære kunder.

Vi har hermed den fornøjelse at kunne introducere Dem for en helt ny standard for matrixprintere, nemlig Star LC200/LC24-200. Disse to nye printere er det optimale inden for matrixprinter i prisklassen under kr. 4.000. Der kan ganske enkelt ikke købes bedre printere på matrixprintermarkedet til samme pris.

Star Micronics er hele tiden på forkant med udviklingen, dette sikrer Dem som Star kunde, ny eller gammel, et godt produkt af høj kvalitet, med god service og så til en god pris. Star er for 3. år i træk Danmarks mest solgte computerprinter.

